ARTIK DEMİR ALMA GÜNÜ GELMİŞSE ZAMANDAN...

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİydi EYLÜL-EKİM 1998 SAYI: 41 1.000.000 TL (KDV DAHİL)

GAMESOLVER

...NDA TÜRKİYE'NİN SON ...UMARASI

TİMUR ÇATAKLI

MERT TOPÇU

M.EMİN GÜR

ENGİN SÜZEN

MURAT ADANÇ

POLAT YARIŞÇI

MUHAMMED DABİRİ

BURAK BAYBURTLU

ÖZGÜR GÜLTEKİN

MUDER

BURÇAK CANER

HÜSEYİN YEŞİLBAŞ

ERTUNÇ BURAK

MERCURY

BİLGİSAYAR ve ELEKTRONİK SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

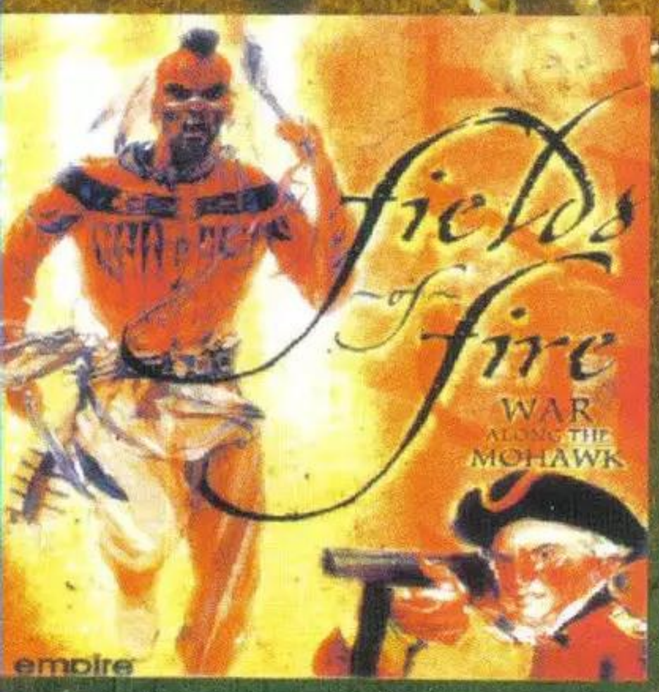
EN İYİ , EN MUHTEŞEM , EN SON CD'LER .

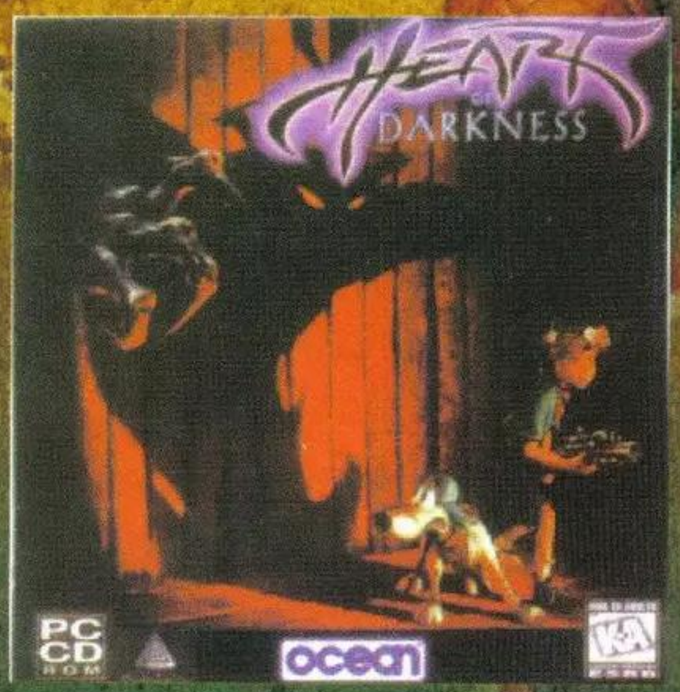
OYUN DÜNYASI BİZİMLE TAKİP EDİLİR..!!!

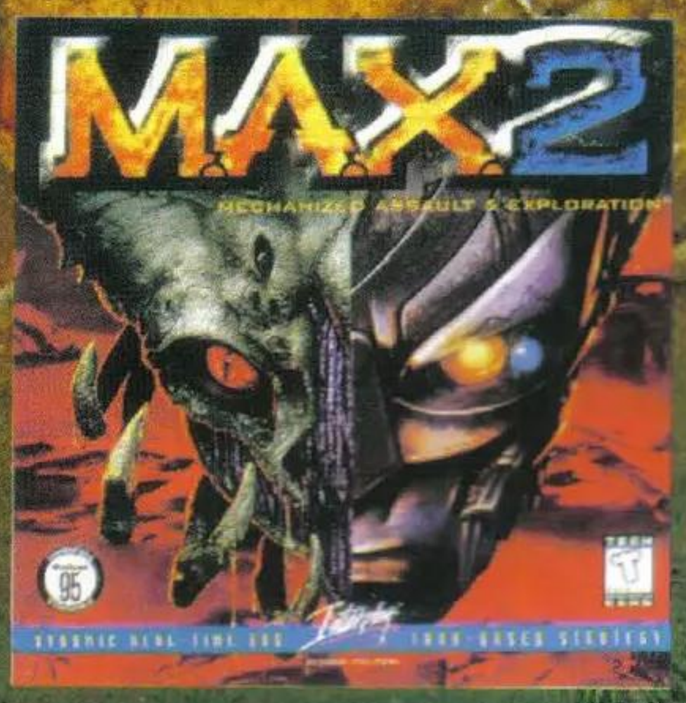
SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR.
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

EN SON CD OYUN ÇEŞİTLERİ

www.mercury.com.tr







Alışverişlerinizi Kredi kartı ile de yapabilirsiniz.

Şehit Adem Yavuz sok. 5/4 Kızılay / Ankara
Tel: (312) 425 00 81 Fax: (312) 425 37 81

bu bilgisayarı alana

INTEL PII 300 Celeron CPU
PII LX MAINBOARD
64 MB SDRAM
4.3 GB QUANTUM/W.DIGITAL HDD
4 MB AGP TV OUT E. K.
15" NI LR MPRII MONITOR
32X GOLDSTAR CDROM
16 BIT SES KARTI
33600 DATRON MODEM
SPEAKER / MICROPHONE
WIN'95 KEYBOARD
MOUSE

989$

3DFX Chipset
Glide, D3D, Open GL
4 MB EDO RAM

bu kart bedava!

KAMER
BİLGİSAYAR

Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 (Hacıoğlu lahmacun karşısı) Beşiktaş/İSTANBUL

TEL: (0212) 260 0225 - 260 3776 FAX: (0212) 259 0791

GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
HAYRETTİN CENANİ

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

WebMaster
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Tuğhan Arslan, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Ertunç Burak, Ertunç Burak (kaç aydır unutuyoruz da), Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Can Kantarcı, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Emir Turan Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

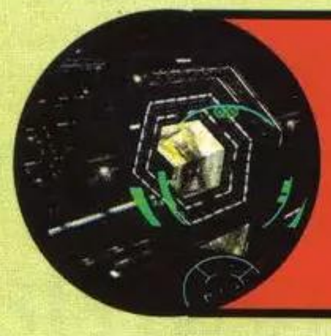
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Abi ya bu ne hal, yüzünden düşen bin parça.
- Haberin yok mu senın? sniff!
- Abi neden haberim yok? Niye ağlıyorsun sen ya?
- Bu son sayı koçum, dergi kapanıyomuş. sniff!
- Olur mu abi öyle şey ya. Biz kime **"GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir"** diyeceğiz şimdi.
- Kimeseye demeyeceksin salak, dergi kapandı işte, bitti... yok artık...
- Neyse abi ya, gel başka iş arayalım, sıkmıştı zaten bu...

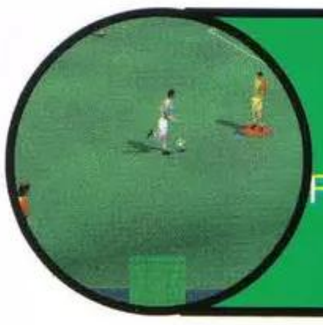


FREESPACE
Wing Commander Prophecy gibi senaryosuyla, kendini aşmış artık Descent. Yapımcı ile programcılar ayrıldıktan sonra ortaya garip bir sentez çıkmış. Hadi bakalım hayırlısı... **10**

VANGERS
Üstten görünüşlü araba yarışlarına yeni bir soluk diyeceğim fazla da sallamak istemiyorum. Micro Macihine 3 gibi bi şey işte ya. Belki seveni vardır, fazla kurcalamamak lazım. **14**

N.F.S. 3
Bu ayki en hit oyunumuz. Efsane arabalar geri döndü. 3Dfx sahiplerinin asla kaçırmayacağı, sahip olmayanların da ağızlarının suyu akacağı enfes bir yapıt (bak yaaa). **16**

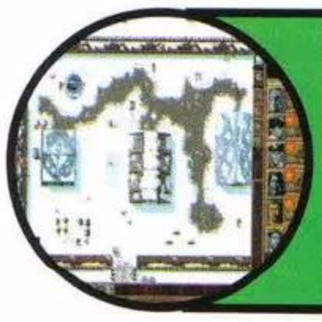
COMMANDOS
Tactial Real Time Strategy denilen bir oyun türüne sahip Sıradan basit, real time'lar sizi kesmiyorsa artık, kesinlikle alınıp oynanıla... Görevler biraz zor ama olsun... **18**



WORLD LEAGUE
Futbol oyunlarının efsane açıklayıcısı Muder, artık futbol oyunlarının nasıl açıklanacağı konusunda yeni taktikler geliştirip, işi çözdüğünü söylüyor. Bi okuyun hele... **22**

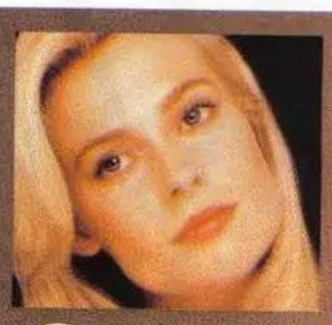
SPACE ACE
Asla oyun açıklamam diyen Polat Yarışçı bu oyunu açıklamak için MEG'e yalvardığı söyleniyor. Ne zaman? Nerde? Nasıl? Yazıya buyrun arkadaşlar... **24**

PREM. MAN. 98
Yeni oyuncuların database update'i ile bir kaç ufak ayrıntıyla yeniden Premier Manager. Menejerlik oyunları uzun zamandır gözükmüyodu bizim sayfalarda... **28**



FIELDS OF FIRE
Fransız ve İngilizlerin Amerika kıtasını işgalleri sırasında yerli kızılderililer Mohawk'larla yaptıkları mücadele bilgisayar ekranlarında. Güzel konulu real-time'ları severim. **32**

B BÖLGESİ 60



E. ABLA 68

NEWS 04

CHEATS 64

SAYI: 41

MECH COMMAN

İşte güzel bir RTS daha. Alınıp oynanması gereken bir oyun. Sırada daha bir çok real time var. Hemen tüketmek lazım bu tür oyunları. Dune 2000 bile gelmiş...

34

JET FIGHTER 3

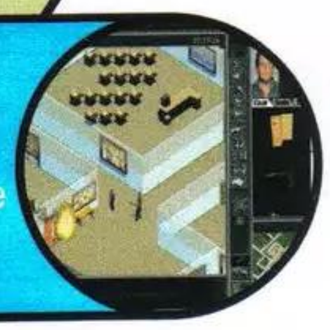
Ortadoğu ve balkanların en baba simulasyon yazarı Ertunç Burak yeni bir eseri ile karşınızda. Yazı girişlerini saymazsanız genelde pek zararı yok.

38

S.W.A.T. 2

Bin çeşit Amerikan polislerinden biri SWAT'ler ile çok özel görevlere çıkıyorsunuz. Yanlız dikkat edin bu seferki adventure değil. Bir RTS. Bu arada U.S. Marsalls diye bir şey de var yaaaa.

42



N.A.M.

Wietnam savaşında Yankee'lerle mucadele ettiğiniz bir doom gibin. Spec Ops tarzı, doom-gibin'lere yeni bir bakış açısı getiren bu türü ben tuttum gibi sanki...

46

HEARTH OF DA.

Artık pek fazla yapılmayan platform oyunlarına bir yenisi daha eklendi. OddWorld'ten sonra 2.sini beklerken rahatlıkla oyalanabileceğiniz faideli bir eser.

48

STR.FIGHT.ALFA

Artık sayılar bitti, alfa, beta, gama diye saymaya başladılar. Bakalım bu işin sonu nereye varacak. Gerçi MK4'den sonra pek çekilmiyor ama anılara saygımızdan alınmalı bence.

52

ULTIMA ONLINE

Sadece internet üzerinden oynanan oyunlar çoğalmaya başladı. Bu seferki bir FRP. Yüzlerce kişi ile aynı anda oynayabildiğiniz super bir olay...

56

K.K.N.D. 2

İşte kötü real time strategy'lere iyi bir örnek. Resource çıkar, asker yap, cepheye gönder, sonra bak bakalım kazanmışmısın savaşı oyunu. Almayın, alana mani olun.

58

Öncelikle bu kadar geç kaldığımız ve sizi daha da fazla merakta bıraktığımız için hepinizden GameShow adına özür dilerim. Mantıklı bir açıklaması yok bu gecikmenin. Sanırım bu son sayıyı çıkartmaya bir türlü elimiz varmadı. Çok geç başladık hazırlıklara ve nasıl desem, yapasımız yoktu biraz da...

GameShow'un yayın hayatı, son abonesi Altuğ Canıtez'in aboneliğinin bitmesi ile beraber bu ay son buluyor.

Dergi çıkartmak, GameShow'u çıkartmak, bizim için bir hobiydi, eğlenceydi. Sizlerin inanılmaz desteği ile dergimiz son haline ulaştı. Herkese nasip olmayan ve belki de olmayacak olan bu gelişme sayesinde GameShow "fotokopi" dergi kimliğinden buralara kadar geldi. Hepinize çok teşekkürler... Sanırım derginin kapanması ile ilgili sizlere bir açıklama borçluyuz.

Dediğim gibi biz bu işi hobi olarak, hiçbir maddi çıkar gözetmeden yapıyorduk. GameShow'un battığını düşünmenizi istemem ama kimsenin beş kuruş bir karı yoktu. Ama artık bizler büyüdük. Gönül isterdi ki, dergiye emeği geçen herkes bu işten kendini tatmin edecek paralar kazansın. Ama olmadı. Gönül isterdi ki, arkamızda hiçbir kuruluşun desteğinin olmadığını gören firmalar, bize biraz farklı bir gözle baksın. Ama yapmadılar. Gönül isterdi ki, biz hep çocuk kalsak, dertsiz tasasız yaşasak, hiç büyümesek. Ama olamazdı. Umarım ne demek istediğimi anlamışsınızdır ve bizlere bu ayrılık konusunda hak verirsiniz. Unutmayın ki biz, sizlerden çok daha fazla üzülüyoruz. Çünkü GameShow sizin dostunuzdu, bizim çocuğumuz.

Ve ben kendi adıma, GameShow beni Muder'le, Muhammed Dabiri'yle, Burçak Caner'le, Rauf Olcay'la, Komserim Cavit Abi'mle, AoE arkadaşlarımla ve sizlerle tanıştırdığı, tanıdıklarımla daha samimi yaptığı, Türkiye'de yayıncılık yapma konusunda tecrübe kazandırdığı için gerektiğinden fazla memnunum. Geçen üç sene için asla pişman olmayacağım.

Ve eminim ki bu günlerimi özleyeceğim. Belki bir gün, başka bir mekanda, başka bir şekilde görüşmek dileğiyle...

Allah'a emanet olun.

☒M.Emin Gür

MAGIC 73

FRP 70

ARARIM 74

O.GAMING 78

NEWS

KNOCKOUT

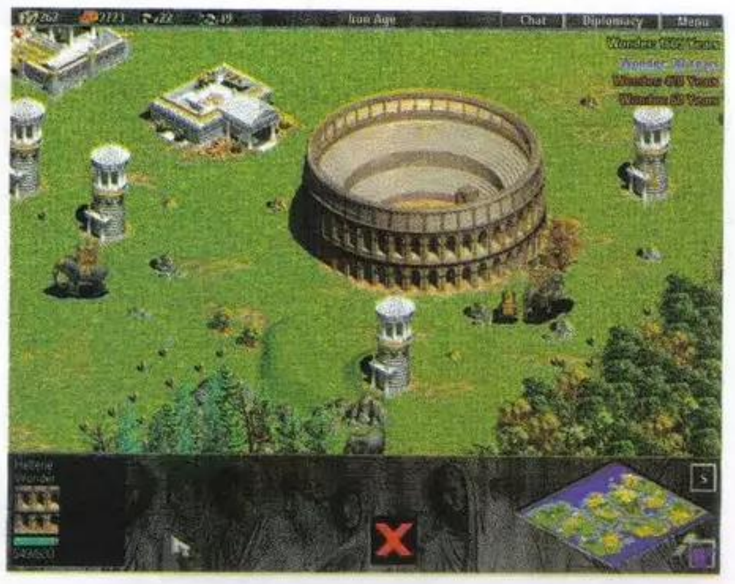
Oh be sonunda benim kafama göre bir olay yarattılar işte. Koca alemde sol sümsüğümün sağlamlığıyla tanınırım babalar. Orada burada dağıtmadık adam bırakmadığımı gören EA' daki zeki arkadaşlar da benim için bu oyunu yapma inceliğini göstermişler sağolsunlar. Öptüm sizi koçlar. Siz bana bu kıyağı yaptınız ya alın benden de size reklam dalgası. Knockout Kings' te motion capture tekniği ile süper yumuşaklıkta sert yumruklar atın (Ne? ne?) , boks

MDK GIANTS

Var mı olm böyle bi olay. Milyon tane oyun geliyor ve bunların yarısından fazlası üç boyutlu zımbırtılardan istiyor. Onlar olmazsa nah çalışırım diyor. Ancak hiç sahip olmadığım ve olamayacağım bu kartı hakeden kaç oyun sayabilirsiniz bana. Fazla değil. Fakaaat! MDK 2 yapımcı firma itibarıyle mükemmel olacağı kesin olan bir hadise. Bütün 3D kartları falan desteklemesinin yanı sıra, bunların hepsinin hakkını vermesi de ayrı bir olay. Şimdi şöyle alttaki resimlere bir bakın. Uhu. Hele oyunun Internet sitesindeki resimleri görseniz burnunuz 180 derece aşağı doğru döner. Kahretsin şöyle adam gibi bir Doom türevi oynamak için vereceğimiz para gitgide artmakta... Konusu falan süper sıkıcı. Zaten elinize toplu imha silahlarından birini (aslında bi sürüsü var ama) alıp da geleni gideni öldürürken niye öldürdüğünüzün ne manası var. Mükemmel dedik, tamam, ama herhalde oyunu yaptıktan sonra "Aaaaa, bir de konu bulsaydık bari" demişler, sonra bu müthiş oyunu böyle bayık bir konu ile süslemişler. Ben açıkçası onu bunu bilmem. Doom benzerleri arasında, özellikle de bu türün manyakları için sabahlara kadar oynanacaktır o kesin. Bastıramadığınız dürtülerinizi karşınızdaki gıcık spirite' ları doğrayıp geçerek tatmin etmeyi bir marifet

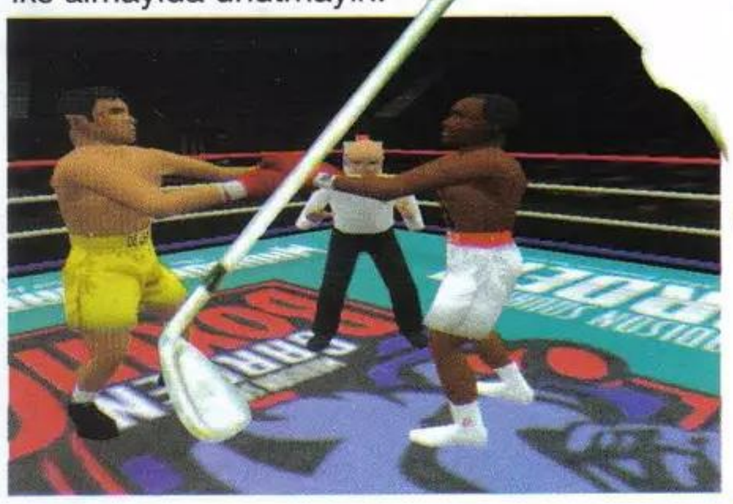
AOE EXP

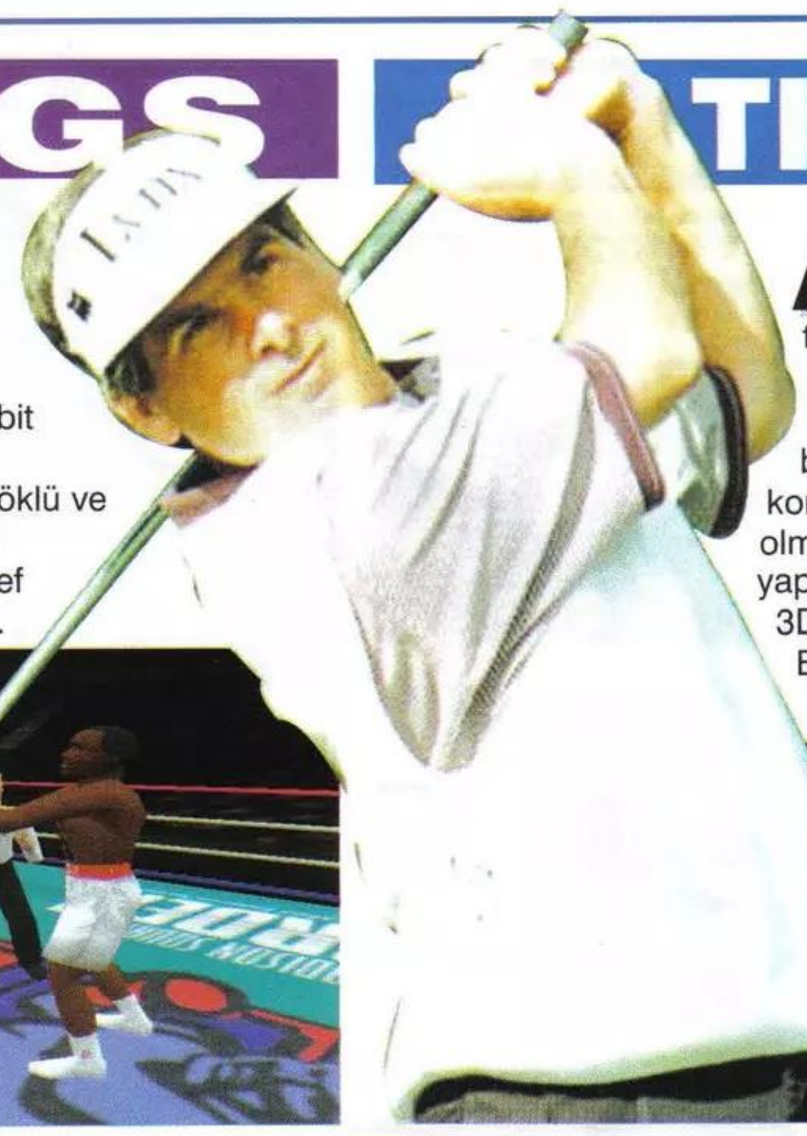
Age of Empire. Efsane oyun. GameShow için AoE'nin ne demek olduğunu bizi yakından takip edenler bilir. Az sabahlamadık bu oyun için. Şimdi ise Expansion Pack'i geliyor. Kasım ayında gelecek olan expansion pack'in beta-test versiyonu internet'de cirit atıyor. 4 yeni ırk, Camel Raider, Armored Elephant gibi yeni birlikler, Huge harita dan daha büyük Gigantic map, yeni campaignler ve daha bir çok yeni özellikler. Expansion pack'leri sevmem genelde ama getirdiği birçok yeniliklerle, Age of Empire sanki biraz daha güzelleşmiş. Multiplayer'e gelen yeni random ırk seçme özelliği ile yeni heyecan getirmiyor değil. Internet erişimi olanlar (www.karizmatik.net) bu beta versiyonu kesinlikle kaçırmasınlar. Yeni birkaç değişikleri daha söyleyip noktayı koyalım: Yeni map tipleri (Continental, Hill Country gibi), Persianların farming penaltısı düzeltilmiş, Phoenician'ların ağaç kesme bonusları azaltılmış, Rahiplere yeni birkaç upgrade eklenmiş (faster healing gibi), yeni ırklara yeni binalar, yeni wonder'lar gibi...



T KINGS

tarihinin hemen hemen tüm dev isimleriyle gerçek arenalarda vurun, kırın, dökün, rahatlayın ama boksu vahşet olarak niteleyen bit beyinlilerin beynelminel anlayışına karşı da bu köklü ve asil sporu savunmaktan çekinmeyin. Haa Tıri di ef iks almayıda unutmayın.





TIGER WOODS'99

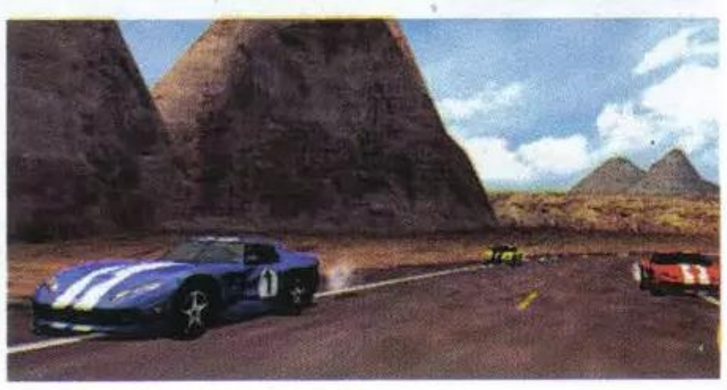
Abi ya bu Electronic Arts mevcut firmaların hepsini götürdü sanırsam. Hemen solda Knockout Kings' i yapan onlar, Tiger Woods' u yapan da onlar. Allalla ya. Piyasada ya hiç firma kalmadı ya da kalanlar EA' nın kucağına oturdu. En son Westwood' u kaptıklarını duydum. Tekelleşmek hoş bişii. Hıı... haaa! Tiger Woods 99 (rezil bir isim) bir golf oyunu işte ne bekliyorsunuz ki? Üst tabaka sporu olarak bilinir bizim gibi kompleksli memleketlerde. Gerçektende belli bir kapitale sahip olmayanlar için lükstür ama ben severim golfü (uzaktan). EA' nın yapmış olması, gerçek ustaları içinde barındırması, kamera açıları, 3D kart istemesi falan yeni değil. Yeni olan ne var. Bilmiyorum. Bilmekte istemiyorum. Tek istediğim biraz daha yenilik, biraz daha yaratıcılık. Hepsi o...

CORSAIRS

Bilmezsiniz, bilemezsiniz. Bu alemde çok eskiyiz biz. Oyun grafiklerinin 8 renk olduğu, bip bip tarzı efektlerin insan kulağına senfoni gibi geldiği zamanların çocuklarıyız bizler. İşte o günlerin hit' lerinden biriydi Pirates. O oyunu bitiremedim ama o günler bitti... mi acaba? Eski dost Microids sayesinde tekrar başlıyor sanırım ancak bu defa çok daha detaylı görüntüler eşliğinde bir real time oynayacaksınız. 18 yy havasını soluyup denizlerde korsan triplerine gireceğiz. Bir sürü gemi, bir dolu liman, detaylı deniz savaşları, hint okyanusundan karayiplere kadar dünya denizleri hepsi bir cd' nin içinde. SSI'ın rezil oyunu Buccaneer'le kıyaslandığında iyi görünüyor ancak Pirates'ın atmosferini yakalayacağına inanmıyorum. Hikaye kısmını es geçmişler gibi geldi bana. Göreceğiz...

VIPER RACING

Test Drive 4 çok kötünün kübünün üstü bir oyundu. Ona benzeyen bir yarış oyunu da en az onun kadar rezil olmaya mahkumdur. Ve fekat yapımcı firmanın dediğine göre rakip arabalar çok zekiy-miş (hö!). Mekanlar üç boyut desteğiyle süper bir görüntü şovu halinde size göz ziyafeti çektirecek-miş. Çarpışmalar, patlamalar, kucaklaşmalar falan çok estetik bir boyut içerecek-miş. Carmageddon' da olduğu gibi ara yollara sapıp kestirmeden köşeyi dönmek türünden fiiliyatlar da mevcut-muş. Miş, mış, muş. Biz bunları çok duyduk hocam. Yemeyiz bunları. Bence Viper Racing' i boşuna beklemeyin. Aşağıdaki resimlerden de anlaşılacağı üzere bu türe hiçbir yenilik getirme sıkıntısı yok Vipre' in. Size kötü olacağı garantisini verebilirim. Siz bana hiç bişey yapamazsınız. Ben yazarım, en büyük benim, istersem sallarım, istersem batırır, istersem çıkarırım. Güç bende, klavye önümde size ne? Zaten son ayım, üstüme gelmeyin çok...



X-WING ALLIENCE

Lucas' ı severim. Spielberg' ü sevmem. Nedenini sormayın. Sormanız gereken X- Wing Alliance' in nasıl bir oyun olduğu. Anlatayım. Bakın şimdi yeni yepyeni bir hikaye var bu bir, olmazsa olmaz kabilinden 3D kart desteği var bu iki, bi düzine yıldız savaşları filminden araklama gemi var bu üç. En önemlisi de ne biliyormusunuz bu defa single player' da sıkı durun tam 50 görev var. Modemi olan zengin arkadaşlar zırlamaya başlasınlar çünkü multi olayına öncekinin aksine fazla önem verilmemiş. Ayrıca joystick de şart değil. Darth aslanım en büyük sensin. Yaşasın imparatorluk, yaşasın kötülük!

AIR FORCE ONE

Yapımcı firmalar savaş uçakları simulasyonlarından bıkmış olacaklar ki artık gözlerini yolcu uçaklarına diktiler. Yolcu uçağı diyoruz ama bu sıradan yolcu uçakları ile pek ilgisi yok. Dünyanın en çok bilinen, en özel yolcu uçağı. Amerikan Başkanı taşıyacağınız bu simulasyonun grafik motorları Microsft'un meşhur Flight Simulator'ununki ile aynı. Verilen görevleri sırasıyla yapıp (Sayın Başkanı oraya götür, Sayın Başkanı şuraya götür, şuranın kadınları çok güzel oluyormuş (güncel espri de yaparım)) gibi sıradan, zevksiz görevler var. Ama bir uçuş simulasyonunda gerçekçilik arıyorsanız herhalde bu ve benzeri bir kaç oyun dışında pek şansınız yok. Simetrik komşusu Airbus ile yolcu taşıma simulasyonları, giderek sıradanlaşanlar oyun hayatımıza belki bir tad getirir. Gerci bu saatten sonra ge olur, ben benden geçtikten sonra, neyleyim öyle tadı ben...

STARCRAFT

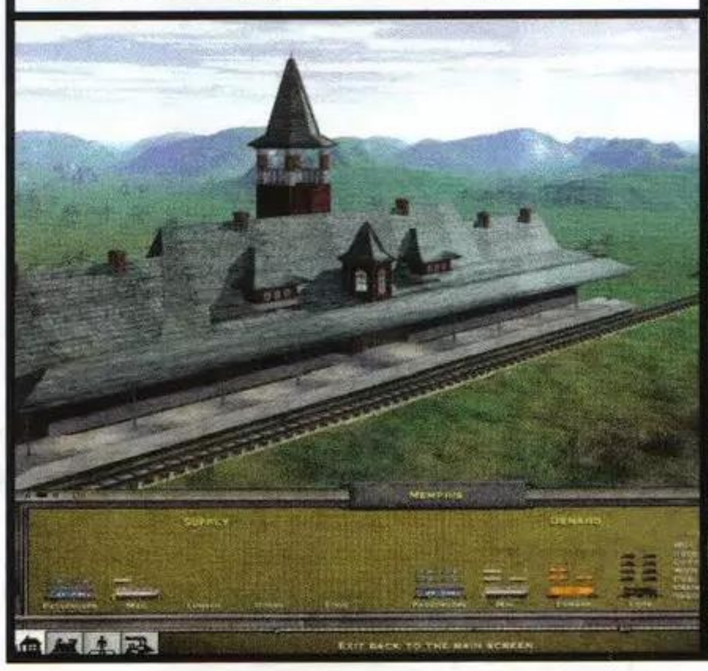
Her yanı saran Starcraft fırtınasının bulutları daha dağılmadan, işini bilir kopyacı Blizzard hemen data CD'sii çıkarma hazırlıklarına başlamış bile. Şimdi gelin hep beraber bir sirketin beyanatlarını tercüme edelim.

- Three all-new campaigns continue the epic Starcraft storyline (hikayenin devamı şeklinde bir şeyler uydurduk).
- New worlds to explore, from the Dark Templar twilight-world to the blasted lands of

RAILROA

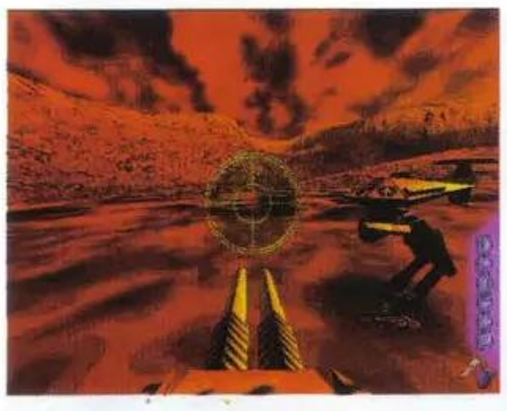
Deliler gibi oynardık RailRoad Tycoon'u. Çeşitli zorluk seviyeleri vardı. Oyunun zorluğunu %100'e getirip, Prime Minister olarak bitirmiştim. Allah'ım ne gururlanmıştım o zaman. Büyük bir başarıydı benim küçük, dertsiz hayatımda. Şimdi ikincisi geliyormuş. Bir göz atalım bakalım yenisindeki özelliklere...

Hmmm, yine 1804 yılından başlayan ve 2000 yılına kadar süren bir macera bizi bekliyor. Güzel güzel, başka?... Hmmmm, 34 değişik kargo vagonları ha, eskisinden bayağı fazla, başka?... 51 değişik lokomotif ha, çok iyi, çok iyi... 1024*768 16 bir grafikler ha... Bir saniye bir kontrol edeyim hele... Benim grafik kartım destekliyormuş, o da tamam... Değişik zorluk seviyeleri ha,



IRON STRATEGY

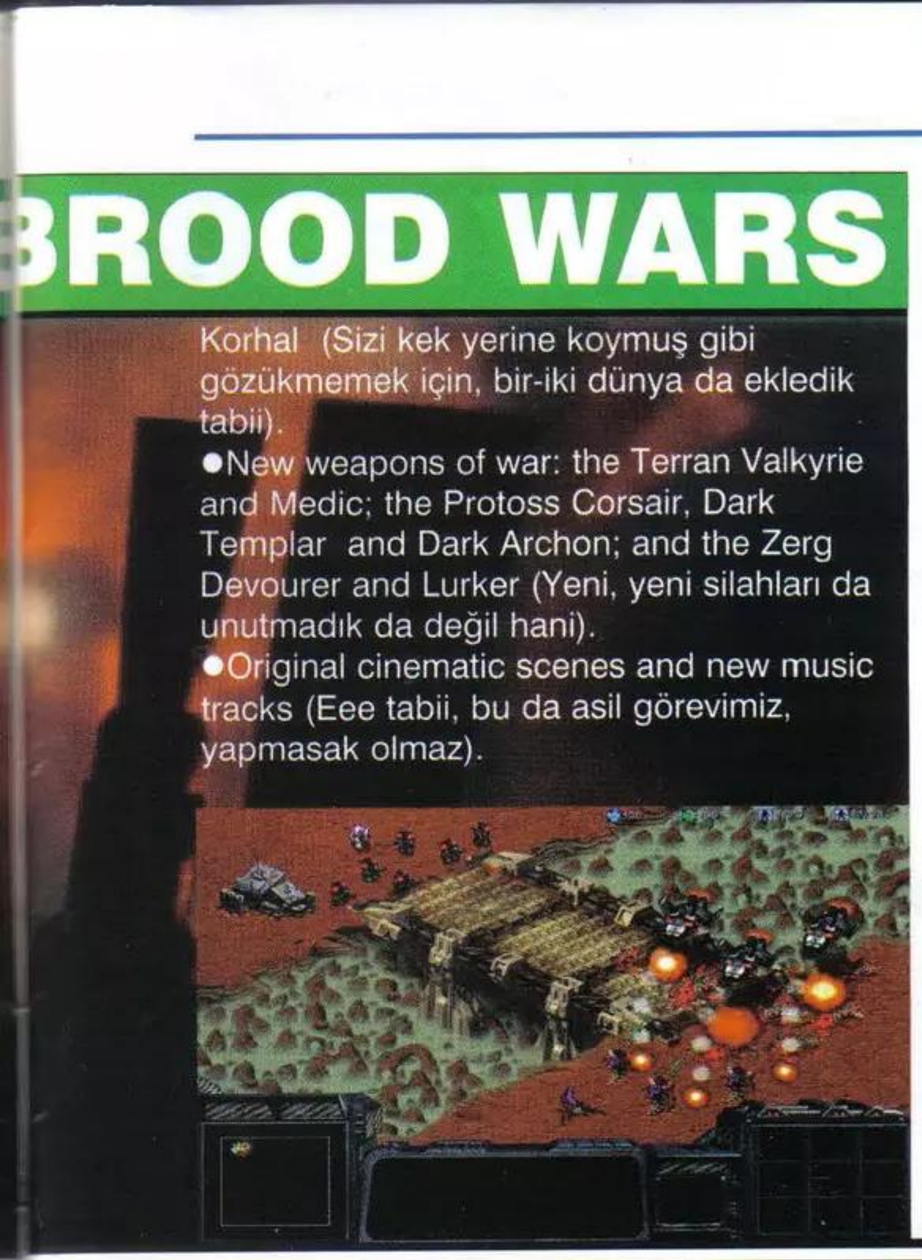
Oyunun aslında şu sıralar çıkmış olması lazım. Türkiye'ye geldi mi bilemem (artık eskisi gibi oyunları takip etmiyoruz da, ne de olsa son sayı, bundan başka GameShow yok). Oynadınız mı bilmiyorum (amma çok şey bimiyor muşum ben ya) Uprising'e benziyor. 1024*768 çözünürlük de dinamik ışıklandırma, yeni fog tekniği, gölge efektleri gibi yenilikler de getiriyor ama. Tabii ki bunları 3dfx için getirdiğini söylememe hiç gerek yok. Bunlar aslında her oyunun vadettiği klasik yenilikler. Iron Strategy'nin farkı, oyuncuların kendilerine özgü unitler design edebilme özelliği. Nasıl olacağını ben de tam anlamadım ama gelsin de hele göreceğiz (aslında biz değil, siz görürsünüz, biz elimizi ayağımız çektik bu işlerden).



MORTYR

Mirage Media diye adı sanı duyulmamış bir şirket artık nesine güveniyorsa, doom gibin bir oyun yapmak için kolları sıvamış. Çıkış tarihi ve oyun hakkında pek fazla bir bilgi yok şu anda. Elimizde aşağıda görmüş olduğunuz resimlerden başka data yok. Ama konusu hakkında sizi biraz aydınlatabilirim (yapımcı firmanın konuyu uydurması kolay tabii). 1942 yılında bir gizli servis ajanı Alman generallerinin arasına kadar sızar. 2 yıl sonra foyası meydana çıkınca, hapsedildiği kaleden kaçmaya çalışacaktır. Tabii burda devreye siz giriyorsunuz ve kahramanımızı Nazilerin elinden kurtaracaksınız. İlk doom gibin olan Wolfstein'e konusunun bu kadar benzemesi, bir tesadüf olmasa gerek. Sanırım bir yaratıcılık sorunumuz var. Zaten adı sanı belli olmayan şirketin yapacağı doom-gibinden bu kadar hayır gelir. 3DFx grafikleri etkileyici olduğunu kabul etmek lazım ama piyasa da bu kadar güzel doom-gibin varkene pek şansı yok gibi geliyor bana. En azından benim gibi bu oyun türünün özürlüleri için.

BROOD WARS



Korhal (Sizi kek yerine koymuş gibi gözükmemek için, bir-iki dünya da ekledik tabii).

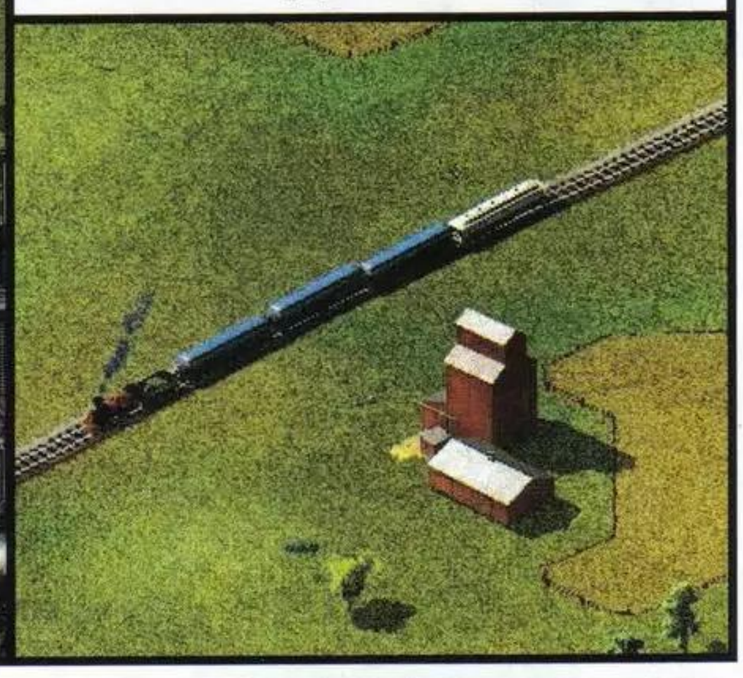
- New weapons of war: the Terran Valkyrie and Medic; the Protoss Corsair, Dark Templar and Dark Archon; and the Zerg Devourer and Lurker (Yeni, yeni silahları da unutmadık da değil hani).
- Original cinematic scenes and new music tracks (Eee tabii, bu da asil görevimiz, yapmasak olmaz).

THE PLANES OF AIRBUS

Geçen yaz İzmir'e gitmiştim uçakla. Gidişte içine arka kanadın altındaki bir merdivenden girilen, bizim Üsküdar-Kadıköy dolmuşlarından biraz büyük bir uçakla, sallana sallana gittik. Allah'tan uçak korkum yoktu ve kanadın havadaki kuşlara selam veriyormuşçasına sallanması beni pek etkilemedi. Dönüşte de Airbus'la (yanlış hatırlamıyorsam A-320) gelmiştim. Aradaki fark korkunç boyutlardaydı. İçerideki konfor S-320 Mercedes'i aratmayacak şekildeydi (yoksa bu Airbus 320'nin ismi burdan mı geliyor... Veya motor hacmi de 3200'dür belki onun da. Yok yok, düşündüm de saçma oldu bak). Yolculuk boyunca hiç bir korku yaşamadım (üstelik, gidişteki gibi hostesler de erkek değildi). Neyse efendim işte benim bu anımdaki Airbus 320'leri kullanmak ister misiniz?

D TYCOON 2

eskisi gibi, severim değişik zorluk seviyelerini, kolaydan zora doğru gidersin oyundan sıkılmazsın kolay kolay (bak ne güzel cümle oldu durup dururken)... Bu da tamam. Başka?... Hmmmmmmmmm. 3D Engine ha? Bak bu hoşuma gitmedi. Neyse ki Allah'tan 3Dfx gerekli değil, sadece varsa eğer "300.000 polygonu render ederim abi" ben diyor.... (Bu arada gaza gelip 45 MB'lık demosunu da download etmeye başladım). Multiplayer desteği de varmış bak, eskisinde yoktu. Tamam, şimdi bakalım ne zaman çıkacakmış... 1998'in son çeyreğinde ha... Güzel güzel, emeklilik dönemim zevkli geçeceğe benziyor. Artık gece sabahlayıp news yazacam diye kafayı yemek de yok nasıl olsa, paşalar gibi oynarım oyunumu. Sevdim ben bu işi ya...

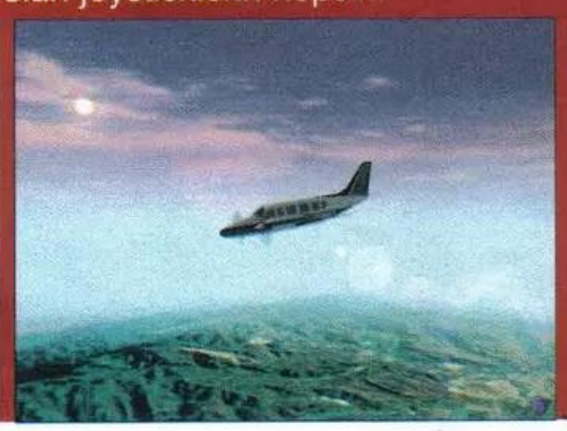


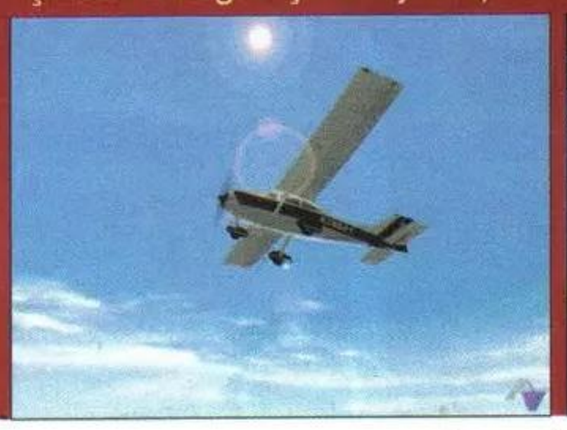
DOWN OF WAR

Yine bir Real-Time. Artık gına geldi gerçi ama acaba nasıl olacak diye de kendimizi alamadan edemiyoruz? Oyundaki sourcelara baktığımızda wood, food, stone'un yanında bir de mana'yı görüyoruz. Etraftan mana nasıl toplanıyor acep? Mana yatakları mı var haritada? Bak merak ettim şimdi. 30 adet tek kişilik senaryo, 8 kişiye kadar multiplayer desteği, 16 bit renkli grafikler gibi sıradan özelliklerin yanında, yapımcı firma, T-Rex, Velociraptor gibi tarih öncesi dinazorlarında savaşlarda yer aldığını belirtiyor. Bu arada şimdi gördüm, mana Temple'dan ve Ruin'lerden elde ediliyormuş ve deprem, yıldırım gibi silahları ile büyücülerde savaşlarda, real-time, real-time boy göstereceklermiş.

F L Y

Flight Unlimited'ın ardından benzeri bir kaç clone hemen piyasaya çıkmıştı. Sierra'nın ProPilot'u beklenen başarıyı gösteremedi. Şimdi ise Terminal Reality denilen bir şirket şansını denemek istiyor. Etkileyici screen-shotlara bakacak olursak sanırım şans tanımak gerekiyor. Tamamen gerçekçilik üzerine kurulan bu sanal dünyada havalarda süzülmek eğlenceli olsa gerek. Ama bir 3D hızlandırıcı karta, gereksinim duyacağınızı söylemem gerekmiyor herhalde. Piyasada varolan joysticklerin hepsini desteklediğini söylemem gerekiyor ama. İşte söyledim (bu arada Railroad Tycoon 2'nin demosunun 8.5 MB lık kısmı geldi, bu gece de sabaha karşı işim bitince, uykusuz bir şafak beni bekliyor olacak sanırım). Bu arada oyunun son güzel özelliğini de söyleyi, diğer oyuna geçeyim. O da; internet üzerinden multiplayer oynarkene, microphone ile real-time haberleşme özelliği. Arkadaşınızın kokpitinin üzerinden ters uçarken, "gülümse" demek artık imkansız değil (fakat, şimdilik fotoğraf çekemiyoruz).



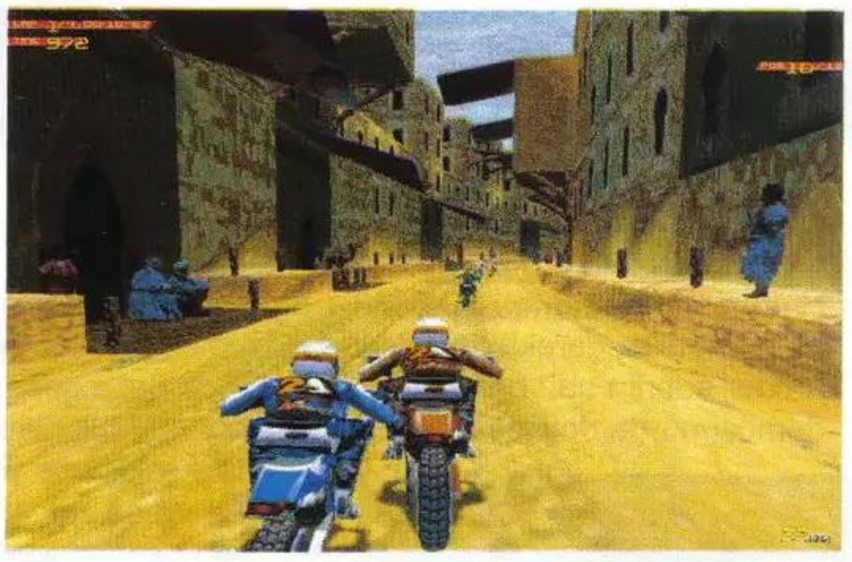


CIV 2: CALL THE POWER

Civilization'ın mirası sonunda paylaşıldı. Sid Meier abim, Microprose'dan ayrıldıktan sonra, Activision ve Microprose arasındaki hukuk savaşı sonunda barışla sonuçlanmış. Alınan ortak karara göre her iki firma da, kendi Civilization'larını çıkaracaklarmış. Sıd Meier'ın kendi Civilization 3'u Alpha Centauri ile birlikte ortalık, Civilization'dan geçilmeyecek anlaşılan (bugünlerde elini sallasan Civilization'a çarpıyor diye yazıya girmediğime dua edin siz). Neyse gelelim bu yeni oyuncağımızın özelliklerine. 4000 yıllık milattan önce geçmiş (eskisinde 3000 yıldı hatırlıyorsanız) ve 3000 yıllık uzay çağına ulaşan milattan sonrası ile 7000 yıllık bir hükümdarlık sizleri bekliyor. Verilen bilgilere bakarsak oyundaki military kısım çok ağırlıkta değil. Verdiğiniz her stratejik kararın çok önemli olduğunu söylüyor bize gelen ilk bilgiler. Neyse bırakalım artık bu ön bilgileri. Hep beraber oyun çıkınca göreceğiz nasıl olsa (bak ağzım alışmış, hep beraber dedim yine. Yani aslında hep beraber değil maalesef, siz bu satırları okurken biz çok uzaklarda olacağız (neyse, gereksiz duygu fırtınası yapmayayım)). Yani demem o ki, benim emekliliğin ilk ayları bayağı yoğun geçecek. Baksana yeni süper bir sürü oyun geliyor. Bakalım Microprose mu dövecek, Activision mu? Bence Sid Abim, ikisini üstüste koyar.....

MOTO RACERS 2

Electronic Arts, gelecek ay Moto Racer 2'yı çıkaracağını, açıklamış bulunuyor. Yeni cici özelliklerimiz, 30 değişik track, 3D track editör, tam 3D Accelerator desteği (voodoo 2 dahil), hava koşullarının oynanışı etkileyişi, çok değişik oyun oynama mode'ları falan filan. Bunlar aslında çok da önemli değil, motorsiklet yarışlarının ayrı bir havası vardır (biz Sega Saturn'de Manx-TT'yi aylarca oynamıştık). Eğer bizim gibi bu havayı farklı bulanlardansanız, kaçırmamanız gereken bir oyun. Zaten bizim eski kanka Electronic Arts'ın oyunu. Kanka derken, Elektronik Arts'ı kastediyoruz, Aral İthalat değil, aman derim, yanlış anlaşılmasın.



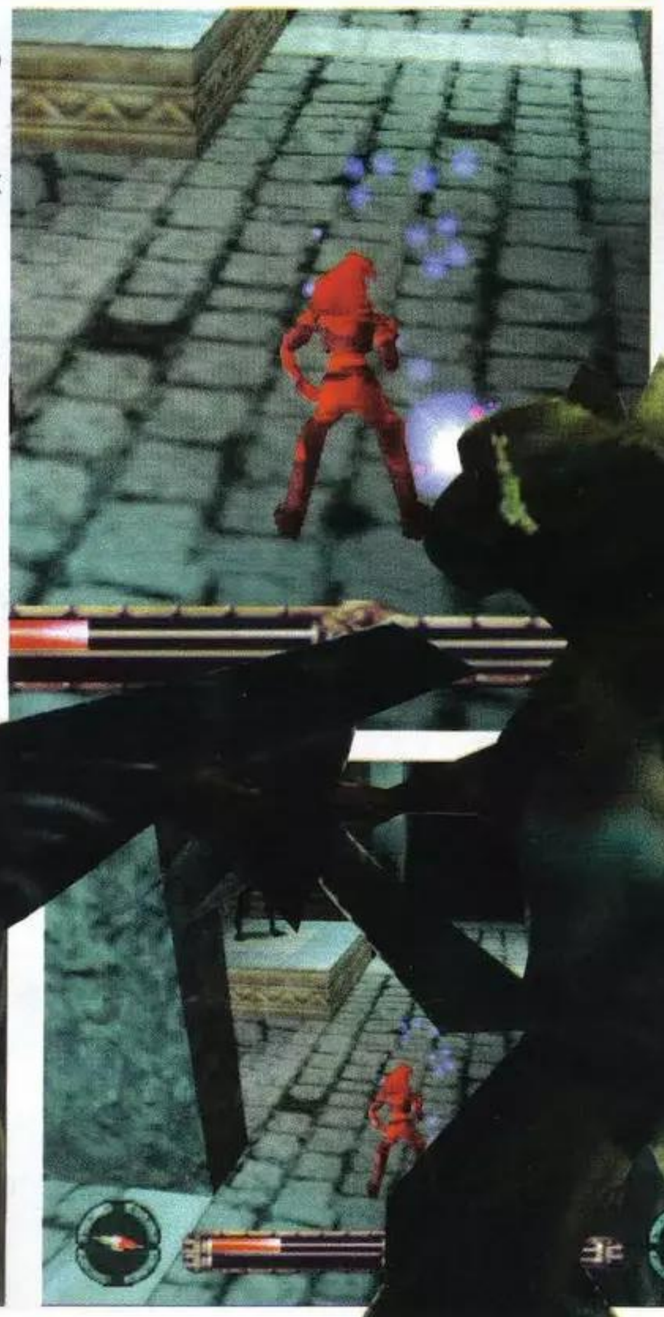
NHL 99, Ne yazık ki dergimiz 99 fırtınasına kapılmadan gidiyor ufuklara doğru. NHL bilmem ama Fifa 99 da Galatasaray da olacakmış. Giderayak bir iyi haber vereyim dedim de.

Black&White: Irkçılıkla ne kadar ilgili bilmiyorum ama grafiklere bakılırsa güzel bir arcade-adveture a benziyor. Yani Little Big Adventure gibi. Ama neye yararı var...

Elimize gelen tek haber, Diablo benzeri bir oyun olacağı. Diablo'yu seven bir insan olmadığım için beni pek ilgilendiren bir haber değil ama seveni olur olmaz, bilemem, benden söylemesi.... Son kez.

ESCAPE ODT

ion Adventure diye
ı ya? Sanırım Tomb
üyü kahramanın
unlara deniliyor.
ama neyse ya, çok
benim yazdığım
hu... İş
na gelince daha bir
on isteğim bu oyun
eni hatırlayın. Tam
siluet oluşacak
işte ya... Ben
yacağım hatıra
e sizi
bilirsiniz.... Ben
olmaz kullananlara
"gerçekten" iyi



CAR Hi-Fi & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ

Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

CONFLICT: F

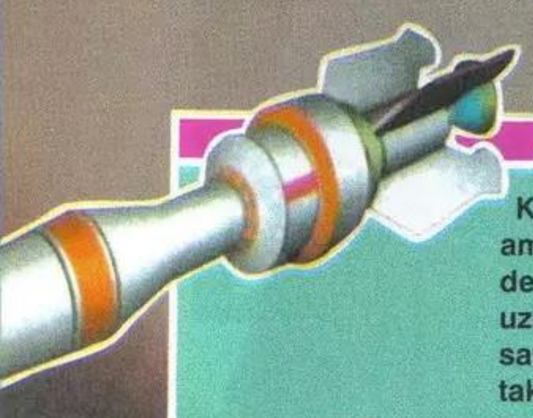
Zamanında klastrofobik kabuslarımızın arkaplan grafiklerine kaynaklık etmiş, eski bir oyunun dönüşünü bildirmek isterim, Descent. Ama programcılar da daralmış olmalı karanlık ve kapalı mekanlarda dolaşmaktan. Çünkü bu sefer uzaya açılmışlar. Tabii abi, kimse öyle eski Descent'in hayalini kurmasın. Onun zamanı geçti artık. Bin tane o türden oyun çıktı. Adamlarda naapsınlar, Wing Commander Prophecy'iyle aynı türde yeni bir oyun yapıp, Descent gibi ünlü bir ismi oyunun ismine ekleyivermişler. Aslında oyunun Prophecy'le benzerliği sadece grafiklerde değil. Evet, evet konuda acaip ucuz bir şekilde Prophecy'den çalınmış. İnsanoğlu ile başka bir ırk kıyasıya bir savaş halindeyken ortaya üçüncü bir ırk çıkar. Bu ırkın gemilerine silah para etmez, füze kitlenmez, öyle de lanettirler yani. Hadi bakalım, yeni ırkın gemilerini incele, örnek gemi yakala, teknolojilerini öğren. Nasılsa ana gemidekilerin keyfi yerinde. Adam oturuyo koltuğa "Bak Hüseyin, bu yeni gemilere silah para etmiyor, füze kitlenmiyor. Sen şimdi akıllı adamsın gider yakalarsın onlardan bi kaç tane, biz de olayını çözeriz.". Abi, iyide ben nasıl yakalıyım onları, kafakol mu yapacaz koca uzay gemisine. Ama emir demiri kesermiş. Netekim kesti de, gidip yakaladım bi kaç tane, öyle oldu. Oyun WC Prophecy'deki ("Tuvalet Kehaneti" diye çevirenler hemen camdan aşşa atsın kendini) gibi bir senaryo üzerine oturtulmuş, görevler serisi ve bol görev arası animasyonları içeriyor.

Bu kadar laf ettim ama bakmayın, bilenler bilir ben senaryolu görevlere her zaman bayılmışımdır. Velhasıl bu oyuna da bayıldım. Ama siz bayılmayabilirsiniz ki, o konuda da ben mesul olmam, olamam.

Hafiften oyunumuza geçelim. Bakarsınız sığmayabilir, çok fazla anlatacak şey var.

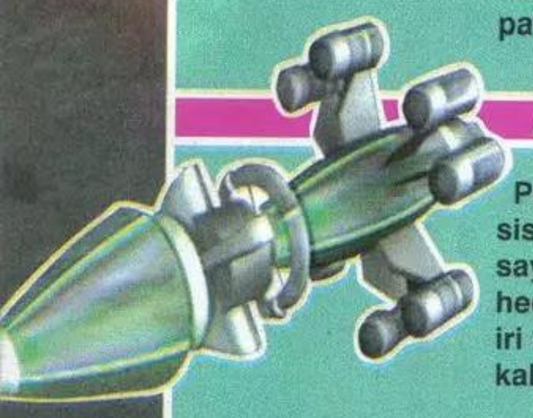
Oyunun başındaki demoyu seyrederken, orada ki muhabereci kadına acaip kıl oluyoruz. Adam ölecek burnundan soluyor, kadının hiç umrunda değil. Oyunu almayanlar çatlasın meraktan, anlatmıyorum. İlk önce **Choose Pilot,** bölümüne geliyoruz. Buradan yeni bir pilot yaratmak (create) , kopyalamak (clone), silmek (remove) gibi işlemleri yapabiliyoruz. Yapalım keyfimize göre bir tane. Accept seçeneği ile oyunun ana menüsüne geliyoruz. Menümüz bir hangar görünümünde. Tam karşımızda **Ready Room** var. Buradan **Campaign**'imize başlamak veya yarım kalmış bir tanesine devam etmek mümkün. hemen üst katta Campaigns diye bir kapı mevcut, buradan eğer varsa campaign'lerden birisni seçebiliyorsunuz. Ben sadece bir tane gördüm, demek ki mission CD'si falan da çıkacak bu oyunun. Hemen onun üstündeki katta ise **Barracks,** yani oyundaki anlamı ile pilotumuza bir bakalım ne haltlar yemiş, beğenmezsek silelim, hatta başka bir tane yapalım olayı. Sağ aşağıda ki bilgisayar konsolu ise klasik **Options** bölümüne gider. Buradan joystick ayarlarından, grafik detaylarına kadar pek çok ayrıntıyı değiştirmek mümkün. Sağ üst köşedeki Tech Room'dan oyundaki her aracın ve silahın özellikerini öğrenmek mümkün. Bilmiyorum işinize yarar mı yaramaz mı?

Yeni oyuna başlamak için Ready room'dan olayımıza giriyoruz. Campaign'e bir kaç adet training görevi ile başlıyoruz. Ayrıca eğitim için bir bölüm yok oyunda. Ayrıca bu eğitim görevlerinden böyle kolay kurtulabileceğinizi sanmayın. Oyunun ilerleyen bölümlerinde yeni çıkan teknolojiler için eğitim görevleri almaya devam edeceksiniz. Es geçmeyin derim, oynayın bunları yani. Başarıyla bitirdiğiniz eğitimlerden görev brövesi alıyorsunuz.



PHOENIX V

Kitlenme sistemi çok iyi diyorlar ama bilmem ki. Zaten füze dediğin bence kalleşlik, ne öyle uzaktan civ fis gum, mert uzay savaşçısı düşmanının kıçına takılıp tadını çıkara çıkara patlatmalı onu.



INTERCEPTOR

Phoenix'le aynı kitlenme sistemine sahip ama sivri burnu sayesinde ağır zırhlı büyük hedeflere karşı daha etkili. Hedef iri ve ağır zırhlı olunca olay kalleştikten çıkıyo tabii haliyle.

MX-50

Ilk tanishiip da çok seveceğiniz bi füze, lise aşkı gibin. Heat seeking olduğundan yüzde yüz garantisi yok ama ilk görevlerde sizin de pek garantili olduğunuz söylenemez zaten.

DISRUPTOR

Gıcık görevlerin gıcık silahı. Öldürmüyo disable ediyo, disable edene kadar sürünen siz oluyorsunuz.

REESPACE

Görev öncesi brifing ekranında sesli ve yazılı olarak ne yapmamız gerektiği anlatılmakta. Ayrıca ecüş bücüş datapad olayıyla da görüntüsel destek de sunulmuş. Kendimi uyduruk ürün pazarlayan satış elemanı hissetim bir an ama çabuk geçti. Hayır bu görevi istemiyorum gibi bir seçenek yok. Ya kabul edecez ya da Esc tuşuyla oyundan çıkacaz. Kabul edelim, ettik. İşte oyuna girdik.

Klavye örtüsünü şimşek hızyla bir geçelim. Okuyucu ne olduğunu bile anlamasın. Yazı boşa gitsin. **(A)** İleri ivmelenme, **(Z)** geri ivmelenme, Nümerik klavyede ki yön tuşları gemiyi yönlendirmek için, **(Backspace)** hızısıfırlama, **(,)** maximum hız, **(Tab)** afterburner uçuş kontrollerimiz arasında. Hedef kontrollerinden önemli olanlarını ise; **(T)** bir sonraki hedef, **(H)** en yakındaki düşman hedefi, **(Alt+H)** otomatik hedeflemeyi açma, **(F)** bir sonraki dost hedef, **(S)** hedefin değişik bölümlerine kilitlenme (motor, silahlar, vs) oluşturuyor. Silah ateşleme ve seçme kontrollerimiz; **(Sol-ctrl)** birincil silahı ateşlemek, **(Space)** ikincil silahı ateşlemek, **(Ö, Ç)** birincil silahı değiştirmek, **(X)** ise gelen füzelere karşı decoy fırlatmak için. Bütün bunların dışında uzaylıları kızartmamızı kolaylaştıracak bir kaç yaralı tuş daha var. En önemlileri ise **(M)** hedefteki gemiyle aynı hızda gitme (dogfight'larda gemi kovalamak için birebir), (nümerik klavyeden * ve .) dışarıdan görünüş, **(Insert/Delete)** silah enerjisini azaltıp çoğaltma, **(Home/End)** kalkanın enerjisini ayarlama, **(PageUp/PageDown)** motor gücünü ayarlama, **(Yön tuşları)** kalkan enerjisini belli bir yöne yoğunlaştırma, **(Q)** Kalkan enerjisini tekrar eşit olarak dağıtma için kullanılanlar. Böyle cümle uzun olunca sonuda kelalaka oluyo tabii. Ama af buyrun klavye örtüsü yazmaktan nefret ediyorum. Ama bir türlüde yakayı kurtaramıyorum çünkü şöyle de bir tuşumuz var **(C)**. Bu tuş yardımıyla kanat adamlarımıza emirler göndermek, destek istemek ve bilimum interaktif olaya girmek mümkün.

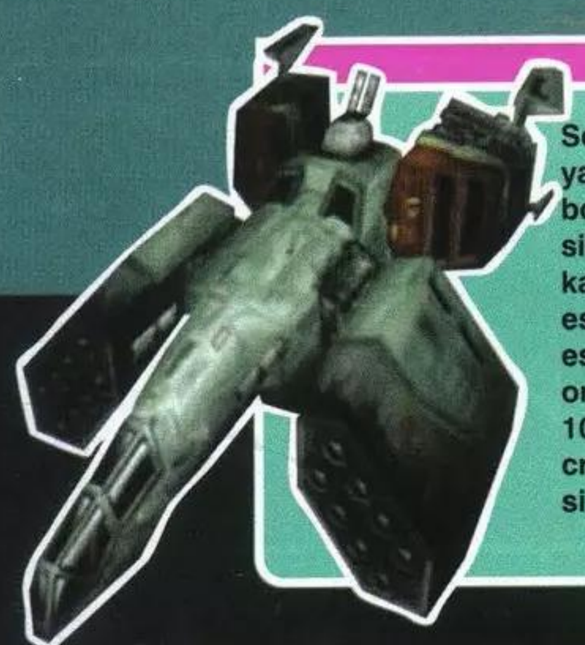
C tuşuna basınca sağ üst köşede bir menü beliriyor. Buradan yanındaki sayılara basarak gerekli emir veya alt menülere girmemiz mümkün. Kısaca;

1. Ships emrimiz altındaki gemilerden birine,
2. Wings emirimiz altındaki uçuş gruplarından birine,
3. All fighters, bütün uçuş grubuna emir vermek için kullanılıyor.
4. Reinforcement, eğer varsa yedek birliği çağırmak için.
5. Rearm/Repair subsys ise silahımız bittiğinde başvuracağımız destek gemisi çağırma komutu.
6. Abort Rearm, destek gemisi isteme komutunu iptal etmek için kullanılabilir.

Bütün bunların yanında ilk 3 seçenekten biri seçilip, ilgili gemi veya uçuş grubunu seçtikten sonra karşılaşabileceğimiz altmenüde ise şunlar mevcut;

1. Hedefime saldır
2. Hedefimi hareketsiz hale getir
3. Hedefimin silahlarını yok et

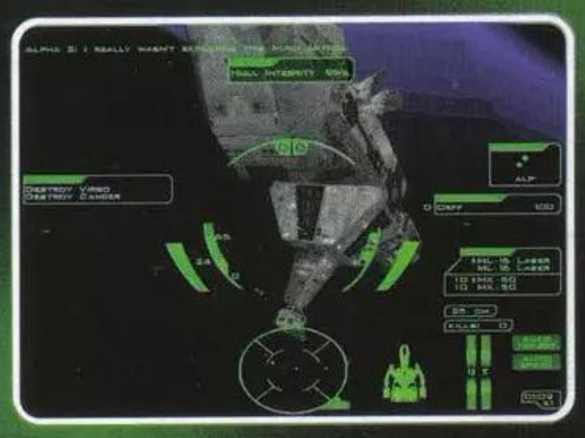
MEDUSA



Seksi görünüşüne rağmen ne yazık ki nispeten etkisiz bi bomber bu. Uyduruk primary silahı yüzünden dogfightlara katılmaz, illa da escort ister. Hadi escort edilen siz iseniz iyi de, escort etmek bayar beni uzayın ortasında. Ama mesela verin bana 10 tane medusa, istediğiniz cruiser, freighter, destroyer vs vs si dize getirem (8 de olur).

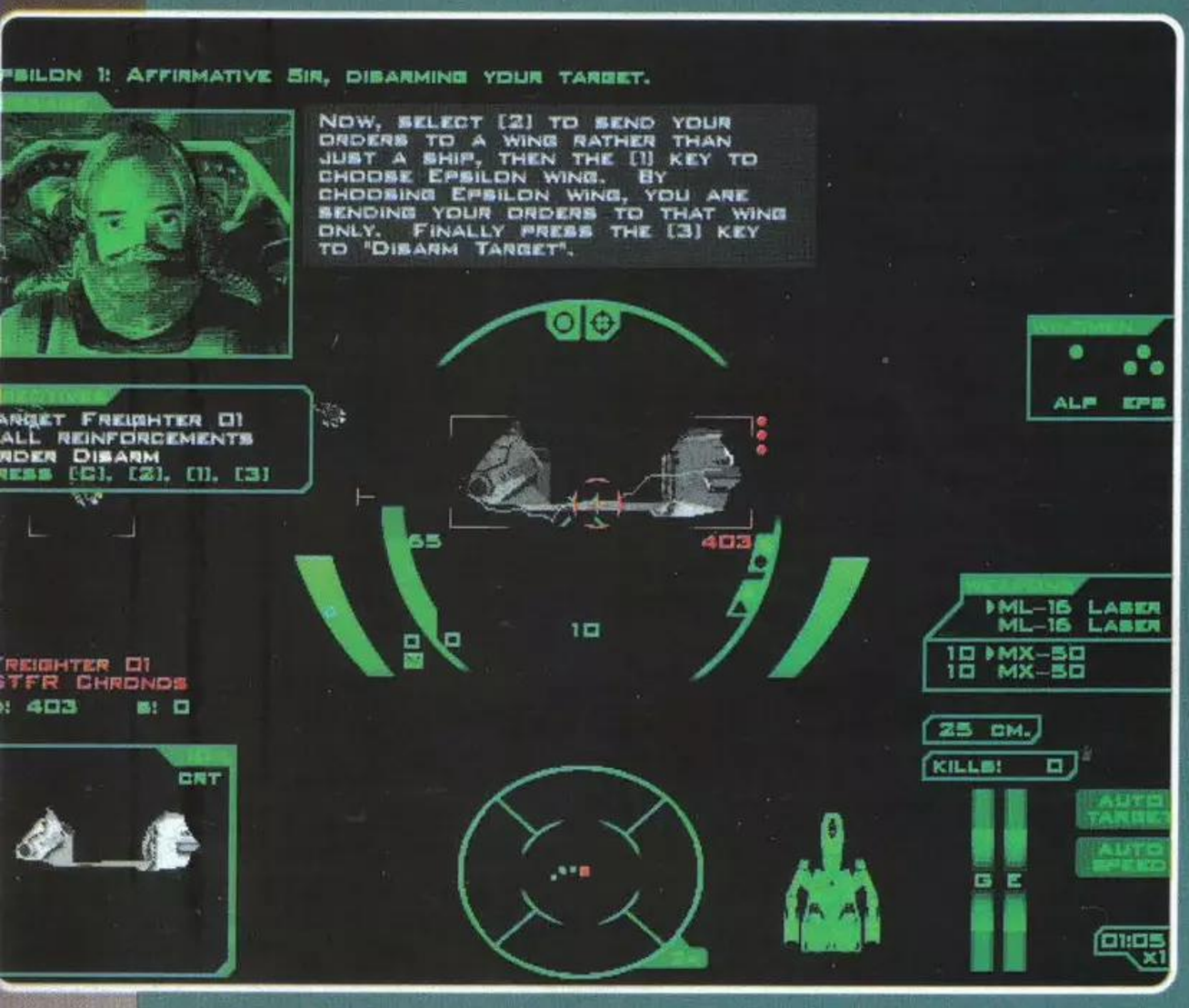
APOLLO

Hani lise aşkı demiştim ya, burda da aynı olay. Oyundaki ilk gemi olmasına rağmen bayağı iyi bişey bu. Hatta bağlanma, bağdaşma olayı burda da geçerli, insan seviyo bi kere, sonra altından aldıklarında azcık üzülüyo ama lise aşkı gibin bunu da azcık unutuyo sonra, ağızda hoş bi tad kalıyor geriye.



4. Hedefimin bütün subsystem'lerini yok et
5. Hedefimi koru
6. Hedefime saldırma
7. Kanatlarımda toplan
8. Beni koru
9. Düşmana saldır
0. Savaş alanını terket

Aman diyim bu wingmen komutlarını iyi belleyin. Çünkü bu oyun tek başınıza uçup bitirebileceğiniz oyunlardan değil. Bir uçuş grubuna bir gemiyi durdurmasını söyleyip siz fighter'larla uğraşmak durumunda kalabilirsiniz. Eğer bu komutları yeterince verimli kullanamazsanız, oyunda çok



zorlanacaksınız. Oyun tamamen buna göre ayarlanmış.

Uçuş ekranımıza gelince, en üstde en gelen mesajlar, onun hemen sol altında mesajları gönderen şahısların video görüntüleri, hemen altında yapılacak işler listesi, onunda altında silahları üzerine kilitlediğimiz zavallının gemisinin tipi, bize olan uzaklığı ve kamera görüntüsü yeralıyor. Hemen sağına bakıyoruz hedef geminin kalkanlarının durumunu öğrenmek için, ortada radarımız (kırmızı düşman, yeşil dost), radarın sağından ise kendi gemimizin kalkan durumunu öğrenmek mümkün. Ekranın sağ tarafında ise bize ait bilgiler var yukarıdan aşağıya uçuş gruplarını simgeleyen şekiller (yeşil daire iyi durumda, kırmızı saldırıya uğramış, içi boş kırmızı daire ise ruhuna fatiha anlamına geliyor), aşağıya doğru silahlar, vurulan gemi sayısı vs. mevcut.

Descent: Freespace, Wing Commander Prophecy'i beğenmiş olanlara çekinmeden önerebileceğim bir oyun. Video'larda aktörler kullanılmamış ama bu o kadar da kötü bir şey değil.

Oyunla ilgili başka söyleyecek bir şeyim yok. Bildiğiniz üzere vedalaşma vaktidir artık. Güzel dergimiz GameShow bu ay son kez basıldı ve ben de son kez yazımı yazdım. Biraz geciktirdim her zamanki gibi, bilirim ki MEG'le yakın akraba olmuşuzdur şu an. Varsın olsun. Nedense bu son kelimeleri yazarken zorlanıyorum, şöyle baba bişeyler yazayım diyorum ama olmuyor. Demek ki ilham denen şey buymuş gelmeyince olmuyor. Bari son dileklerimi (bak bak bi tane de değil, kafadan çoğul giriyorum... dilekler...) söyliim.

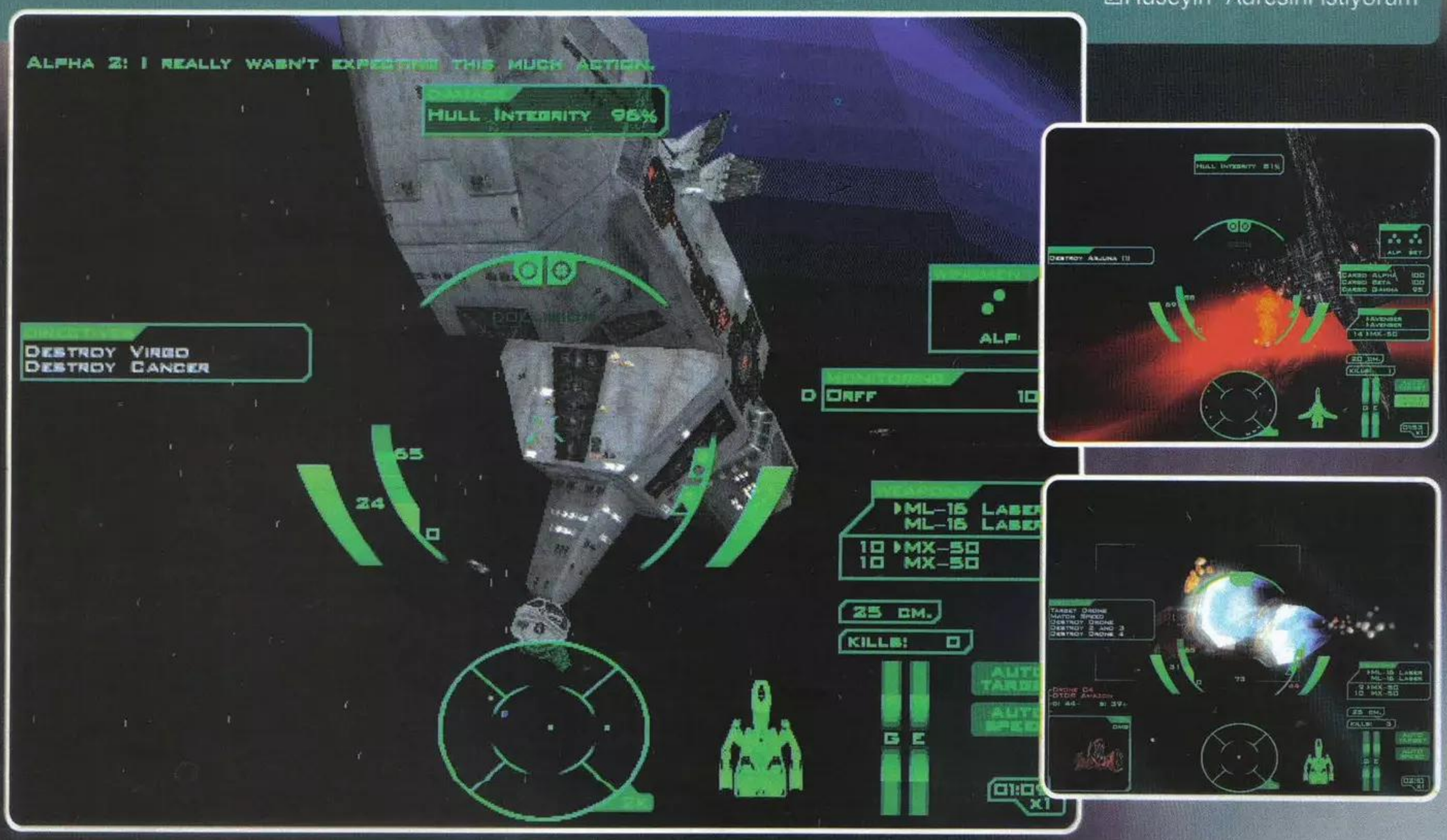
1. Altı bir karış yüksek tabanlı spor ayakkabı giyenlerin (hani ayağını tenekeye sokup çimento dökmüş de, her an Sarayburnu'ndan intihar edecekmiş gibi etrafta dolaşanlar var ya) adreslerini istiyorum. Kıl oluyom ben o ayakkabılara.
2. Bana radyoda çalan göbek havasına bütün parça boyunca ağzıyla "çık çıkı çık çıkı" şeklinde mix yapmaya çalışan ve bunu çok iyi becerdiğini sanan dj'i getirin. Adresini de istiyorum.
3. Bana benim adresimi getirin, geçen gün takside giderken yol kenarında çöpten çıkardığı profitrol'ü yiyen adamı gördüğümde, evden çıkmadan önce çöpe attığım ekmek geldi aklıma. Taksi üzerime çöktü, kapıyı açıp kaçmak istedim. Ben de yaramaz adamım, benim de adresimi getirin bana.
4. Hepinizin adresini istiyorum. Bundan sonra; "bu ay acaba Cd'li dergi mi alsam yoksa GameShow mu?" şeklinde bir ikileme düşmeyeceksiniz artık. Gönlünüz rahat olsun. Ama gece yatarken pencerenizi kapatmayı unutmayın derim yine de ben.

Neyse geldim en sonunda GameShow'daki son yazımın sonuna. Belki birşeyin sonu ama herşeyin değil. Herşey Gameshow'la başlamadı ve herşey Gameshow'la bitmeyecek. Ama şuna inanin ki, bazı şeyler GameShow'la başladı ve o şeyler GameShow'la beraber bitecek. Tabii ki GameShow ailesi içindeki

FİRMA: INTERPLAY
TÜR: ARCADE
SİSTEM: Pentium 133, 32 MB RAM, 2 CD 210MB HARDISK
GENEL: %87

(çekişmeleriyle, sevinçleriyle, hüzünleriyle tam bir ailedir) dostluk ortamı dışında. Buradan bütün yazar kadrosunu ve Kamer emektarlarını sevgiyle kucaklıyorum. Tüm dileğim mutlu ve uzun bir yaşamdır hepinize. Sağlıcakla kalın.

☒Hüseyin "Adresini istiyorum"



DENİZ COM
BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

✔ PAL - NTSC TÜM
PlayStation OYUNLARI
✔ MEMORY CARD,
✔ MOVIE CARD,
✔ SCART
✔ ANALOG JOYSTICK

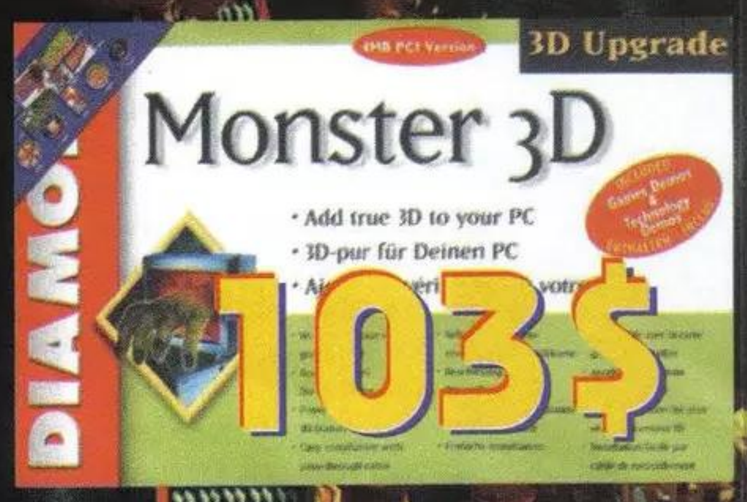
KAMPANYA!

P 233 MMX
32 MB SDRAM
2 MB S3 VIRGE
2.1 QUANTUM HD.
14" DIG. VESTEL MON.
32X CDROM
16 BIT SES HOP. MIC.
WIN'95 Q KLAVYE
1.44 FLOPPY
MINI TOWER KASA
MOUSE
450$

P II 266
ABIT LX MB
32 MB SDRAM
4 MB S3 VIRGE
2.1 QUANTUM HDD
14" DIG. VESTEL MON.
32X CDROM
16 BIT SES HOP. MIC.
WIN'95 Q KLAVYE
1.44 FLOPPY
MINI TOWER KASA
MOUSE
570$

PII 300
ABIT LX MB
64 MB SDRAM
4 MB S3 VIRGE
4.3 QUANTUM HD.
14" DIG. VESTEL MON.
32X CDROM
16 BIT SES HOP. MIC.
WIN'95 Q KLAVYE
1.44 FLOPPY
MINI TOWER KASA
MOUSE
850$

CD OYUNLARINDA VE VIDEO CDLERDE YÜZLERCE ÇEŞİT.



32X CDROM : 50$
33600 MODEM : 30$
HP 690 : 200$
2.1 QUAN. HDD : 120$

TOPTAN CD SATIŞI
ADULT CD ÇEŞİTLERİ
CD TAKASI YAPILIR

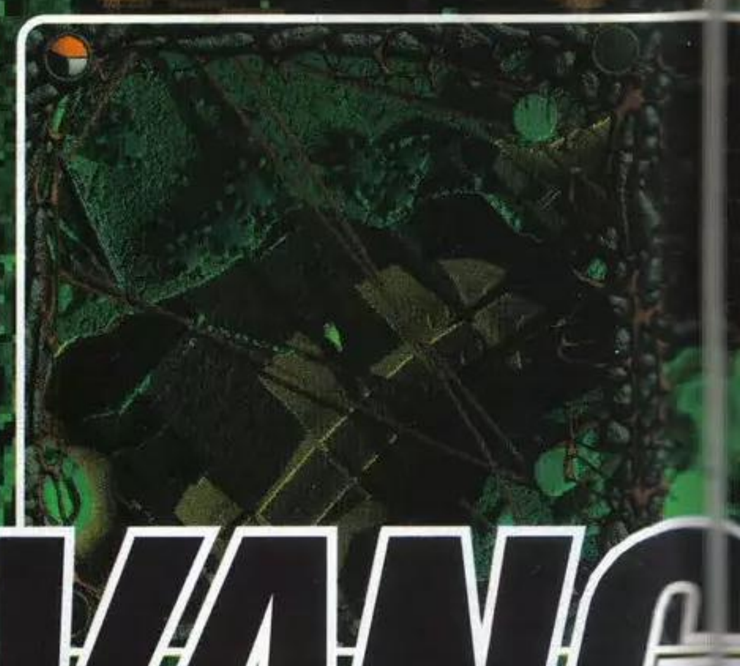
CD KAYIT 7$

PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ

Fiyatlara %15 KDV eklenecektir. Sistemler ve parçalar 1 yıl garantilidir.

SİPARİŞLERİNİZ ADRESİNİZE 24 SATTE ULAŞTIRILIR

HASFIRIN CAD. SİNANPAŞA SHOPİNG CENTER KAT: 2 NO: 251 BEŞİKTAŞ / İSTANBUL
TEL: 0212 236 0621 FAX: 0212 259 2257 e-mail: edipoz@turk.net



VANG

Gameshow'daki son oyun açıklamam için gönül isterdi ki beni yerimden hoplatacak bir oyun olsaydı. Ama hayatta gönlün isteklerinin ne kadarı yerine geliyorsa GameShow'da da öyle olduğundan bana son oyunum olarak "Vangers: One For The Road" kaldı. Oyun, anlaşılması, keşfedilmesi ve gerçekten zevk alınması için oldukça zaman tüketici olmasına ve iyi bir açıklama gerektirmesine rağmen son oyun açıklamam olmasının gazabından kurtulamayacak ve arada benim "saçmalamalarıma" ya da "kim bilir ne diyorumlarıma" maruz kalacak. Şimdiden tüm okuyanları uyarır, anlayışınız için teşekkür ederim.

Gameshow, maceramızın sona erdiği şu günlerde garip bir oyun görünümde, bir de 300 küsür Mb. HDD isteyen "Vangers"ın zaten ne kadar şansı olabilirdi ki! Her ne kadar cheats girişinde bu konuda birşeyler gevelediysem de, sanki hala anlatamadığım birşeyler kalmış duygusu içimi kemiriyor. Kiminiz için yeni keşfedilen, kiminiz için ilk sayısından beri takip edilen, kiminizin haberi bile olmadığı (nasıl yani?) dergimiz GameShow'un hikayesini anlatırsam belki bu kemirilmeden kurtulurum sanmıştım: Olmadı! -devam edecek...

Vangers, hakkında ilk edindiğim yorum olan Ertunç'un dediği gibi iğrenç bir oyun değil, bir kere. Yine de insan etkileniyor yorumlardan, şöyle bir aşağılama ile Setup etmeye başlıyor. Full Install için gereken yeterli yer olmadığından 200 küsür Mb.lık custom Install ve oyuna kısa bir göz atıştan sonra duyulan yorumların unutulması gerektiği anlaşılıyor.

Çünkü hikaye benim için ve büyük bir ihtimalle içindeki özel isimler için hayatlarının bir parçası hem de önemli bir parçası olması nedeniyle çok anlamlı bulunsa da dışardan okunduğunda sıradan, olması gereken bir hikaye gibi geldi kulağıma. Peki nedir içimi kemiren anlatılamayan duygum?

İlk düşüncem, anlaşılamadığı ve yeterince zaman ayrılmadığı zaman, 1milyon küsür liraya da alındığı da için kolaylık kaldırılıp bir köşeye atılacak bir oyun olduğu. Ya da sistemi zayıf olduğundan arabanızın sürrealist ortamlarda sürünmesine, devrilmesine veya yuvarlanmasına katlanamamaktan dolayı... Karmaşık bir oyun. Anahatlardan başlayıp bir iki öneri ile idare edeceksiniz.

Kimseden de öneri alamam ki: GameShow kapanıyor, son sayıyı alanlara brşeyler anlatmak istiyorum, tüm bu GameShow hikayesinin ben de bıraktığı izi açığa çıkarmak istiyorum, ne yapmalıyım? diye bir soruya kim nasıl cevap verir ki! Sıkıştık kaldık mı?

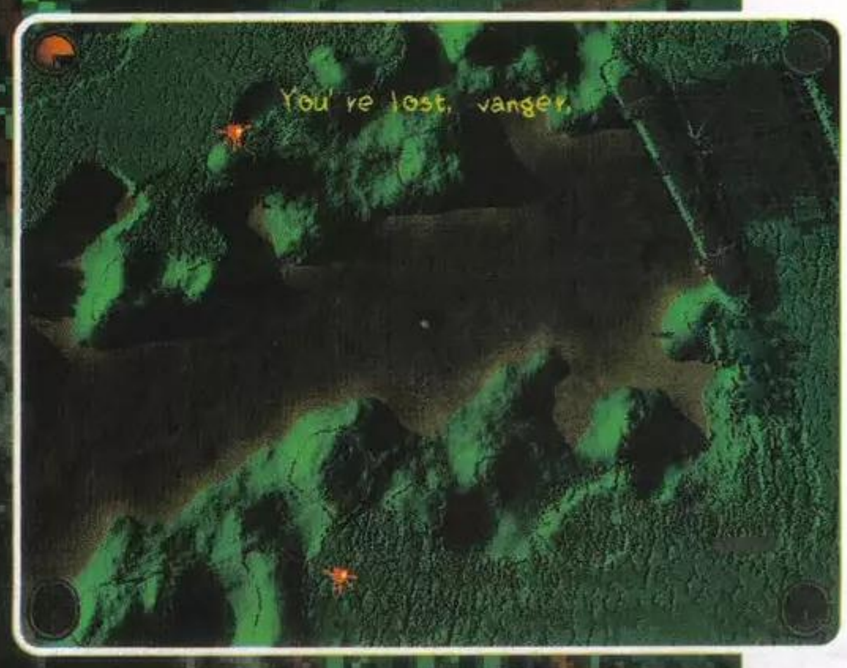
Sıkıştığınızda, eğer şanslı iseniz oyunun içinden çıkan Manual'e başvursanız bile garip bir lisan ile karşılaşacağınızdan pek bir işe yaramayacaktır. En iyi deneme-yanılma-menüler arasında gezinme. İlk anladığınız **"trade"** kısmı: Arabanızı ve içine yerleştireceğiniz motor, çark falan gibi detayları seçiyor, bastırıyor parayı düzüyorsunuz takımı. Silah da alabileceğinize göre işler sadece trade ile bitmiyor. O zaman yükleyelim macHOTine'imizi arabaya.

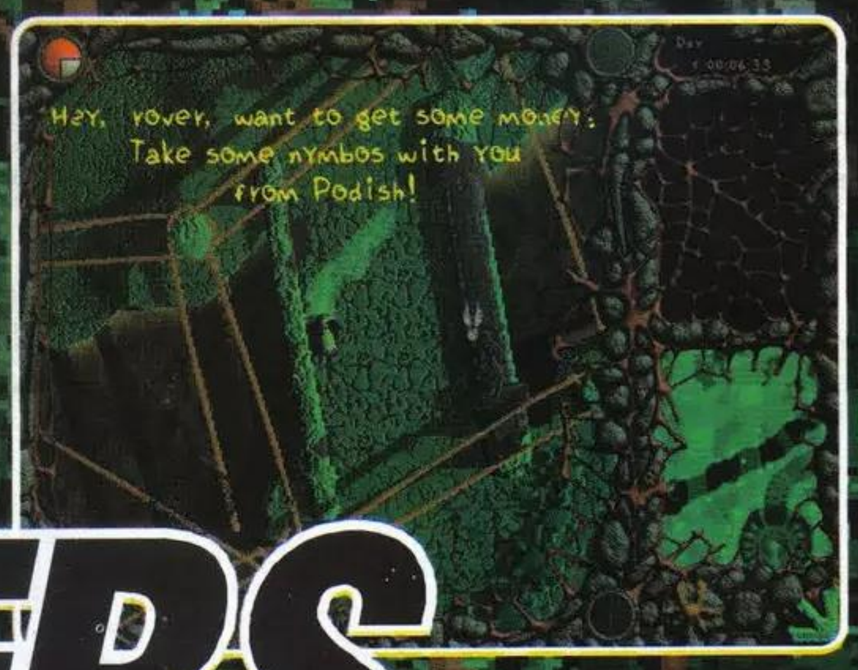
Fazla da yüklenmemek gerek bu durumlarda. Kafanı kemireni bir kenara bırakır, onu bunaltan gözlerini başka yerlere çevirir ama yan gözlede içinde neler olduğuna bakarsan rahatlar ve kendi kendine bir çıkış yolu bulur: Ama bugün ama yarın!

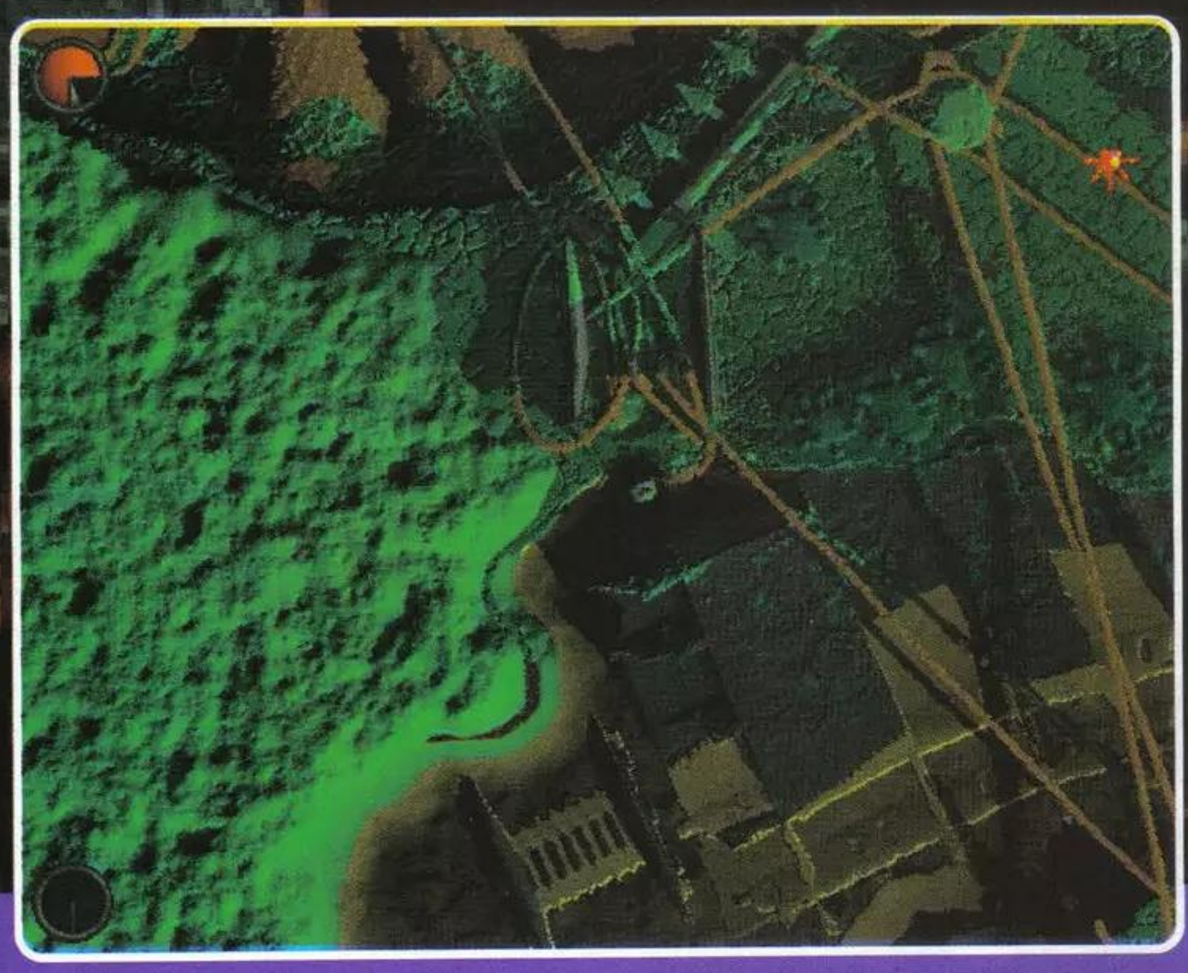
Bu yarın pek de yakın bir zaman değil! Binlerce yıl sonrasında, her Vanger'ın bilmesi gereken bir zaman bu: İlk dünya Fostral, sonraki Glorx ve Necross, Şost Chain of Worlds devam ediyor. Vangers, yaşamını ticaret ile kazanıp, bunu devam ettirebilmek için savaşçı ve maceracı da olması gerektiğini bilen kişi demektir. Sözlüklerde aramayın, bana güvenin.

Tüm bu oyun açıklaması boyunca size, aradaki paragraflarda GameShow'un son sayısı sendromunu yaşatmayacağım o kadar da kötü değil durum: Dedim ya bekliyoruz, gelir o!

En iyisi şimdeyie kadar olan muhabbeti bir







VANGERS

toparlayayım ben: Micro Machines vari görüntü ve arabalarla, gerçeküstü, tarihöncesi dünyalarda Mechos'unuz ile dolaşmakta, savaşıp ticaret yapmaktasınız. Giriğiniz değişik yerlerdeki görevler ve bulmacalarda oyunun devamı için zorunlu olarak çözülmek ve yerine getirilmek zorundalar.

Bu arada ben, Gameshow kapanıyor, uzun süren bir macera bitiyor, peki ben ne hissediyorum anlatamıyordum. Devam edebiliriz...

Sözlük dedim de, Vangers'ın kendine has bir dili olduğu için açıklamasında da bu dilden

kurtuluş yok, oyunu oynamadan benim ne dediğimi anlamanız zor.

Her Vanger'ın ilk görevi demoyu izlemek. Nerede, neler olup bittiğini bizi nasıl bir dünyanın beklediğini öğrenmenin ilk ve en kolay yolu. Etrafta vanger vanger dolaşmaktan başka işler de var. Bunu anlamak için bir örümceğin üzerinizden geçmesini beklemeyin. Yine güvenin bana. Lost Chain'in çözülmeyi bekleyen bulmacaları da var (maceracı da demiştim değil mi).

Aracınızı kullanmayı öğrenin. Üzerinde dolaştığınız ve kuşbakışı tanık olduğunuz dünyanın derinliklerini ve yüksekliklerini kullanmak, yani çukurlara inmek tepelere zıplamak saldırılarda ve savunamlarda önemli olacak. Bu dünyaya ve bakış açısına alışmak o kadar da kolay değilmi değil mi!

Speetle System'iniz varsa cephane olarak Okorok kullanın. Eğer sıkı bir savaş istiyosanız bir Ghorb Gear ve Vector almalısınız. Vector ile diğer mecho'lara ateş edebilirsiniz, kaldı ki Gear her yöne doğru ateş edebiliyor.

Yeni bir mecho aldığınız zaman Autoload ile eskisindeki tüm alet edavatlarınızı yenisine transfer edin. Yoksa tümünü unutun gitsin.

Mecho mecho etrafta dolaşıp, ona buna ateş etmekten başka power-up'lar, eşyalar, larvae'ler ve gizli escave'ler de bulabilirsiniz.

Bir escave'den diğerine geçmek için Crotrig alabilirsiniz. Bulduğunuz her artifact'in her yerde kullanılabileceğini sanmayın. Örneğin bir Mech Messiah'ı ile escave'e giremeyeceksiniz. Her escave'de çözebileceğiniz bulmacalar var, ama oyunu bitirebilmek için bu Tabutask'lardan en az bir tanesini çözmelisiniz.

Lost Chain of Worlds'da başı boş gezerken kolay beep'ler için Fostral'a arada uğrayın.

Fostral demişken, bir escave'den bir başkasına geçerken tüm warez'lerinizi yanınızda almayı unutmayın. Eğer yeni dünyanızında kaybolduysanız pusulanızı (compass) kullanın. Luck ve Dominance bir Vanger olarak başarı durumunuzu göstermektedir, yani şansa da ihtiyacınız var!

Fostrall'ın gizini çözebilmek için yarışlar anahtar rolündedir unutmayın. Ve kaçıp arabanızı tamir etmek, savaşıp ölmekten daha iyidir, delikanlılığın alemi yok! Ölmekten kaçmanın en kolay yolu Save'den geçer. Save'e sık sık uğrayın.

Vanger olarak dümdüz bir yolda dolaşamamanın sıkıntısını çözmek için bir diğer vanger'ı takip etmek oldukça akıllıca bir yol. Bir kere yolları öğrendik mi (hele bir de pusulamızı kullanmayı öğrenmişsek) kendi lastiklerimizin üzerinde durabiliriz demektir artık.

Fostral soldan sağ tarafa doğru kendi üzerine kıvrılmaktadır (kim bilir belki de bizim evrenimiz gibi). Yukarıda da bahsettiğim gibi Vangers'ın kendine özgü dilini öğrenmek işinizi bayağı kolaylaştıracaktır. Yakında Vangers-Türkçe sözlüğüm çıkacak kaçırmayın.

Bir escave'e girdiğimizde counselor'ların ne söylediğine özen gösterin, laf ağızdan bir kere çıkar. Tabi ne dediklerini anlamak için benim sözlüğümü beklemeniz gerekebilir.

Ticarette serbest rekabet, kapitalizmin dayanak taşlarından biri olduğuna göre değişik escave'lerde değişik fiyatlar söz konusudur, gözden kaçırmayın, uyanık olun.

"Vangers: One For The Road" yepyeni bir oyun stili ve konuya sahip olmamakla birlikte kendine has lisanı, dünyaları, bulmacaları ve arabirimi ile "garip" bir oyun. Garip, farklı, değişik. Grafikler ve ses efektleri ve hatta müzikler hoşuma gitti doğrusu. Ama yine de siz bilirsiniz bu sorumluluğunu ben alamam!

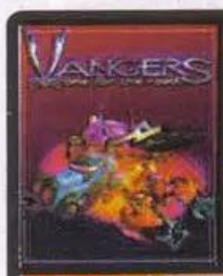
Ayrılık vakti geldi çattı. Bu ay bana e-mail gönderenlerin bir listesini hazırlamıştım. Hepsine, huzurlarınızda teşekkür etmek için ama hiç biryere sıkıştıramadım onları (ama mail arkadaşım Yasemin Akın'a bir kıyak geçiyorum).

E-mail konusunda bir uyarıda bulunmak istiyorum: Şimdiye kadar bana herhangi bir sebeple gelen tüm mail'lara (mektup ve fakslara da) elimden geldiğince cevap vermeye çalıştım. Kimileri ile aramızda bir muhabbettir gidiyor. Yalnız GameShow'un yolun sonuna gelmesi ile ilgili bir yorum/soru taşıyan hiç bir mail'a cevap vermeyeceğimi dürüstlükle buradan bildiririm (alınma/gücenme yok).

Benden (bizden) bu kadar.

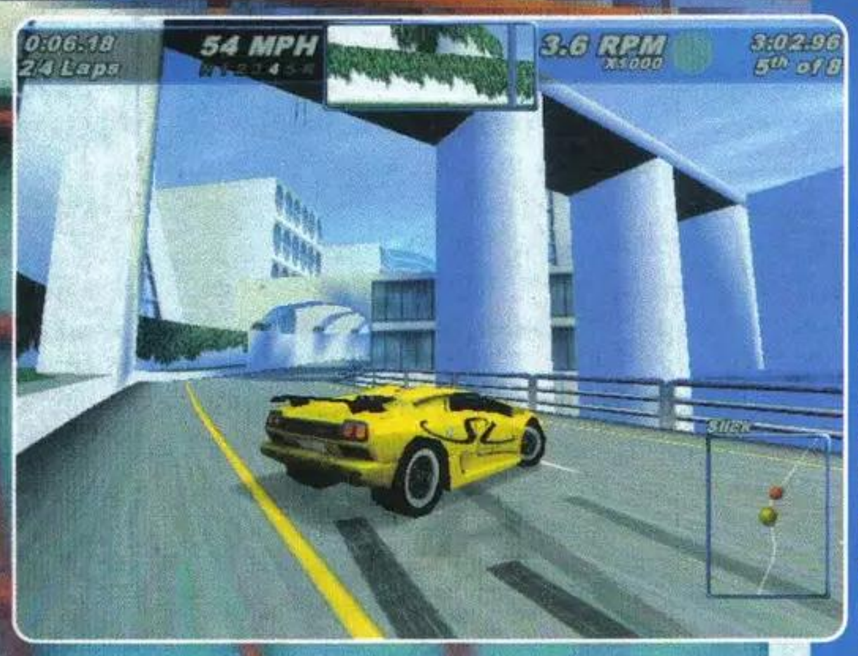
-kelimenin tam anlamı ile- KENDİNİZE İYİ BAKIN!

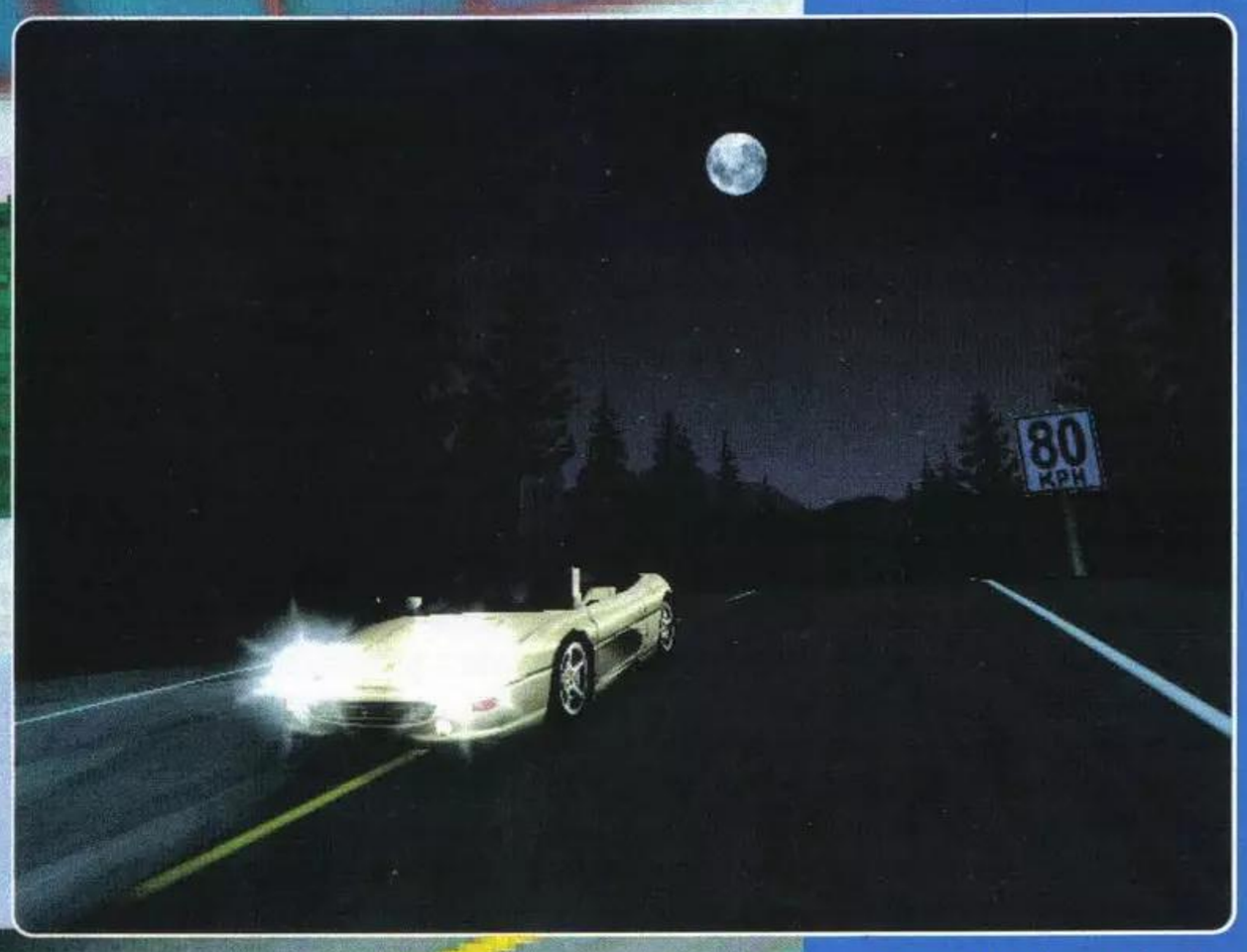
Mert "ex-umberto" Topçu

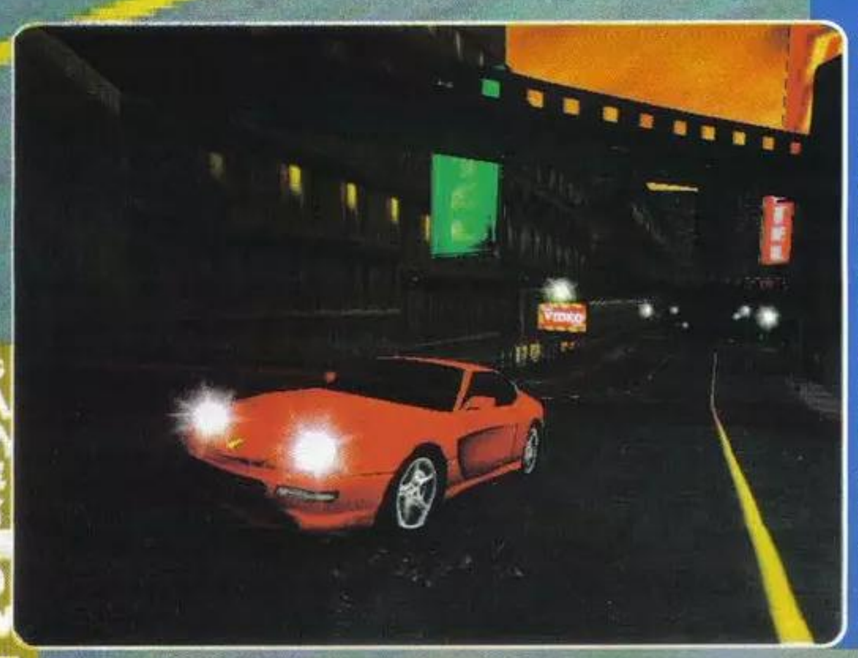


FİRMA: INTERACTIVE MAGIC
TÜR: ARABA YARISI
SİSTEM: Pentium 166, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %75

NEED FOR SP







Otomobil... Evet Otomobil... Hepimize tanıdık bir kelime öyle değil mi ya?

Selam kızlar :). Girişte sizi kendimden iğrendirmeyi başardıktan sonra şu an sol ayak baş parmağımla tuttuğum Need for Speed III - Hot Pursuit adlı oyunumuzun yararları, zararları ve bilimum yan etkilerine geçmeyi düşünüyordum fakat içimden bir ses bana: "olm son zamanlarda çok filme gittin kimseye anlatamadın içinde kaldı bari şurda iki laf et de patlıcak yoksa bak" dedi. Ben de buna uyaraktan ve sakın Zebani'ye özendiğimi düşünmemenizi önererekten öyle yapayım dedim. Merak etmeyin Armageddon falan diye weynklemicem (weynk=gereksiz yere saçmalamak, konuşmak). Benim asıl etkilendiklerim City of Angels ve Saving Private Ryan. İkisi de mükemmel filmler. Özellikle SPR'de savaşın ne kadar iğrenç ve gereksiz bir şey olduğunu tekrar anlayacaksınız, öle veya şöle solemiim (dedicated to Ertunç Burak ;)). Oh rahatladım walla bea..

Neyse diyek de şu oyuna geçek, zira zaman az kelime çok vs vs. Tahmin ettiğiniz üzere yine bir sequel ile karşı karşıyayız ve yine bir Electronic Arts oyunu. Need for Speed'in bir efsane olduğunu bilmeyen yoktur sanırım aranızda (ay ne klasik cümleler ya). NFS 1 ilk çıktığında hepimiz şoka girmiştik ve "oha grafinklere bak" diye de arkadaşlar arasında münazara yapmıştık ki daha dün gibi hatırlarım. Simülasyon oyunda daha ağırlıklıydı ve polis vb. gibi şeyler çok güzel gelmişti bana ve benim gibilere. NFS 2'de ise genel hava arcade gibindi ve hayranları kadar sevmeyenleri de çoktu... Oyun tarihinin karanlık koridorlarında ilerlemeye devam ettiğimizde görürüz ki (Ertunç gibi yazdım ya, artık ölsem de gam yemem :P) ne kadar beğenmeyenleri olursa olsun NFS serileri PC'deki otomobil oyunları arasında her zaman en üstte olmuştur. Şimdi de karşımızda Need for Speed III var. Sizde yoktur belki, orasını bilemem (o ayrı dicem sandınız di mi?). Tekrar kendimi ciddiyete veriyorum ve diyorum ki ben de 3D/fx veya bunun herhangi bir varyasyonu yok. O yüzden lafınızı bilin ve üzerime gelmeyin ulan (tamam, tamam sakinim).

Diyeceğim şudur ki, ben normal bilgisayarımda normal normal oynadım oyunu, öle üstün grafik nasıl görmedim ve de duymadım, sizin olağanüstü güçde kartlarınız varsa no comment diyorum ve geçiyorum.

Oyunun menüleri çok kullanışlı ve bir o kadar da zevkli yapılmış. Neydi o WarGames'inkiler bea... Neyse işimiz WG'le değil zaten, karıştırmayalım. Sizin oyundaki otomobiller (hayatta araba demem, bunu şöle söliim demek zorunda hissettim kendimi :)) için attığınız canhıraş çığlıklar yüzünden içim titrer oldu ve dedimki:

·**Aston Martin DB7:** İngiltere'nin efsane spor otomobili olmakla beraber Will Smith'in Just Cruisin klibinden de hatırlamayabiliteniz oldukça yüksek. Malesef ruhu yok (peki).

·**Corvette C5:** Ataları 40-50'lili yıllara kadar uzanan gorvet aslında bir çitaya geçilebilecek kadar acizdir (100km'ye kadar tabi).

·**Ferrari 355 F1 Spider:** Ferrari'nin en çok satan modeli olarak Enzo amcamızın gururu olan Spider, direksiyondan kontrol edilen şanzımanı sayesinde Formula 1'de yarışıyormuşsunuz gibi oluyo dicem, siz de inancaksınız kesin.

·**Ferrari 550 Marenello:** 456 M'den sonra Ferrari'nin en lüks modeli olmakla beraber V12 motoru sayesinde hız ve konforu bir arada barındırıyor (Otohaber'e mi yazsak nea :P).

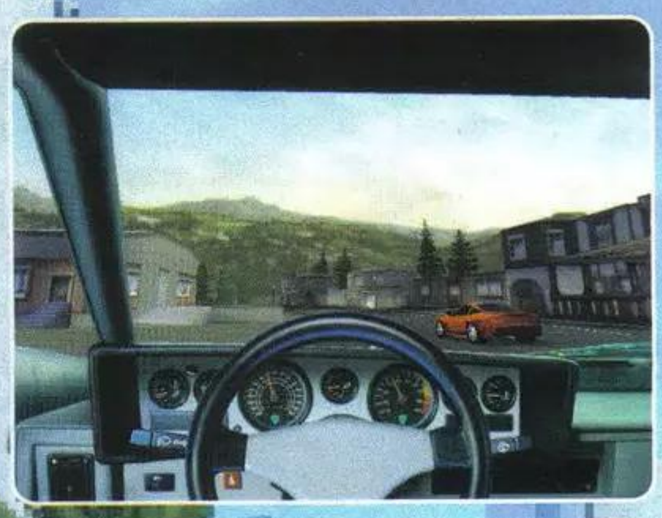
·**Italdesign Scighera:** Tipine bakıp da süper bir araba sanmayın. Gitse gitse F355'le kafa kafaya gider. Takılsın işte...

·**Jaguar XK8:** Jaguar'ın en iyi spor otomobili E-Type'ın güncel versiyonu dersek abartı değil, tam tersine doğrularla yüzleşmiş oluruz. Yalnız biraz kilo sorunu var (kimin yokki ? ;)).

·**Jaguar XJR-15:** Valla ben olsam o paraya (o para --> 821,000$) McLaren F1 alırım ama nerdeeeee? Max. hızı 310km/h civarı. En dandique F50 bilem onu geçer (hem de yarı fiyatına! :P).

·**Lamborghini Countach:** İtalyan azgın boğasının Diablo'dan önceki ağır topu olan Countach'ın üretildiği zamana göre (1987) performası bayağı iyi.

·**Lamborghini Diablo SV:** Titan saadet zincirinin başı Kenan Şeranoğlu'nun arabası. 0-100'uyle olmasa da son hızıyla F50'yi ezip geçiyor. Bunu tanımayan yoktur o yüzden ben de yazcak bişeyler bulamıyorum, ne diim.



PEED 3

·**Mercedes CLK-GTR:** Mercedes'in F1'den sonra en çok ilgi toplayan GT yarışlarında McLaren ve Porsche'un üstünlüğünü kendine yedirememesi yüzünden ortaya çıkan otomobilin yol versiyonu (bakın bu cümleyi en kral araba dergisinde bulamazsınız, aklınızda bulunsun).

·**Mercedes SL 600:** XK8'den sonra oyunun en dandique arabası (ağzımdan kaçtı sorry). 9 yıldan beri tipi aynı olmasına rağmen sonradan görme zenginlerimiz bir türlü vazgeçemiyorlar (Şamdan gibin de yazarım).

Ara.. (Höt!) Yani otomobillerimizi de inceledik efendim. Aslında şimdi track'lere geçicektim ama dedimki biraz oyun hakkında bi ön bilgi verirsem iyi gider. İlk bakışta ben hayal kırıklığına uğrar gibi oldum neden bilmiyorum... Ne bileyim sanki daha farklı, daha şaaşaalı bir şeyler vardı sanki kafamda. Sonra gittikçe güzelleşmeye başladı ve son olarak çok güzel diye kalmış aklımda :). İşte, oyuna başlayınca resmen oha dedim kendi kendime iki yönden.

Birinci yön grafikler çok güzeldi. İkinci yön ise grafikler çok kötüydü. Bu nası oluyo diyeceksiniz, şöyle oluyo: Geliştirmişler adamlar oyun motorunu falan orası aşikar. Ama nedense 3D/fx'siz oyun bir hiç gibi geldi bi yandan da bana. Oyun tamamen 3D/fx için optimize edilmiş hissine kapıldım, ve hala da öyle düşünüyorum. Sesler her zamanki gibi mükemmel; polis seslerinden çarpışmalara, yağmurun sesinden gece kayan bir yıldızın parıltısına kadar...

Diğer bir artı yön ise araçlarımızın özelleştirilebiliteleri büyük derecede arttırılmış ilk oyuna göre. Bu olayın hastaları var çünkü, o yüzden söylüyorum. E artık geçiim isterseniz track tanıtımına değil mi?

Görelim tracklerimizin faydalarını ve diğer yönlerini..

·**Hometown:** Klasik araba (bilerek yazdım sakin olun :P) track'i. Hız yaparsınız, arabanızı nası kullanırsınız, alışırsınız falan da filan... Virajlar ve dikkat edilmesi gereken yerler diğerlerine nazaran daha az. Gerisi size kalmış.

·**Redrock Ridge:** Bu da biraz kastıran bi tirek. Zor yani. Bir de ek olarak toz bulutları da bulunmakta. Dikkatli olmanız lazım virajlar fazla fazla. Acele giden ecele gider demiş atalarımız. Siz de aklınızı başınıza toplayın kemerinizi takın yavaş sürün. Sonra bizden bulurlar (ne diyom ben yaa).

·**Atlantica:** Monaco Grand Prix'nin kankası gibi bişey anladım ben okuyunca. Siz de öle farzedin. Günümüzün fütursuzca davranan gençliğine ilaç gibi gelecek füturistik bir pist. Burda iyi oynuyorsanız her yerde olayı bitirmişsiniz demektir.

·**Rocky Pass:** İşte en baba track'lerden biri. Bütün kabiliyetinizin burda ölçülme olasılığı benim chat yapmama olasılığım kadar yüksek (diycem, siz bu herif chat yapmadan duramaz demek ki bir şeyin ölçüldüğü yok biz kafamıza göre yaparız diyeceksiniz ama kazın ayağı öle değil işte... Chat yok artık :)).

·**Country Woods:** Bu da zor bea... Siz en iyisi bırakın bu işleri hep beraber test çözelim gelin. İlla yarışcam diyorsanız ise buz, kar, patinaj neyin her bişeler var, bu sefer de öle söyleyeyim...

·**Lost Canyons:** Bak abim ölümü gör ne yap ne et burda "racing" yapma. Kendi pistim diye söylemiyorum (olumsuz anlam oldu ama neyse). Burda da hız ve yön kabiliyetlerinizi geliştirebilirsiniz. Milletin işi gücü yok bunları mı geliştiriyor hey Allah'ım ya ne günlere kaldık.

·**Aquatica:** Dikkat ettiyseniz aqua latince de su demek olup bir içim güzelliğinde pist demektir düz mantık yürütür isek eğer. Bütün sürücülük ability'lerinizi çok iyi kullanmanız lazım. En zor pist neredeyse, anlayın artık.

·**Summit:** En babâ pist karşınızda işte paşalar (ha?). Acaip virajlar, kasisler, vs'ler var ve ben daha 3.lükten öteye gidemedim (gerçi çok oynamadım ama, bilen bilir ;)). Oyunda "master" olabilmeniz için son basamak burası. Ne diyeyim, çalışan kazanır (pozitif korelasyon (psikoloji önemlidir)).

Ya tabi şimdi gizli otomobiller kadar gizli trackler de var. Ben de biliyorum bunları merak etmeyin ama ben size bunları söylersem ne zevki kalır değil mi? Araştırma hırsı, keşif hırsı? Dejenere olmuş bir gençlik var arkadaşlar ve bunu düzeltmek bizim elimizde! Dur yine sapıttık.. Abilerim, ablalarım şu gördüğünüz oyunu alana bir CD cleaning kit, bir de Ertunç, çok kasarsanız da Burçak veriyoruz. Eh bu satırlardan sonra benim sağlığım kesin tehlikeye girdi ama, dur bakalım daha neler çıkcak karşımıza...

Son laflarımıza geldik yine...Need for Speed III mükemmel bir oyun. Ne kadar 3D olayına ağırlık vermişlerse de kesinlikle alınması gerekiyor. Benden önermesi, sizden iplememesi... Zaten kim iplediki bizi şu hayatta (fırk)? İğrenç bir giriş yaptım, iğrenç bir sonuçla bitireyim (ama önce kardeşim Cem'e derin spor otomobili kültürünü benimle paylaştığı için teşekkür ettiğimi belirtmek isterim):

Alın bu "yarış oyun"unu arkadaşlar... Alın ki hayatın farkına varın, alın ki rekabetin farkına varın; Zaten hayat bir yarış, hayat bir oyun değil mi?

☒Can "Döndüm daldan kopan yaprağa" Kantarcı

FİRMA: ELECTRONIC ARTS
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM: Pentium 166, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK
GENEL %94

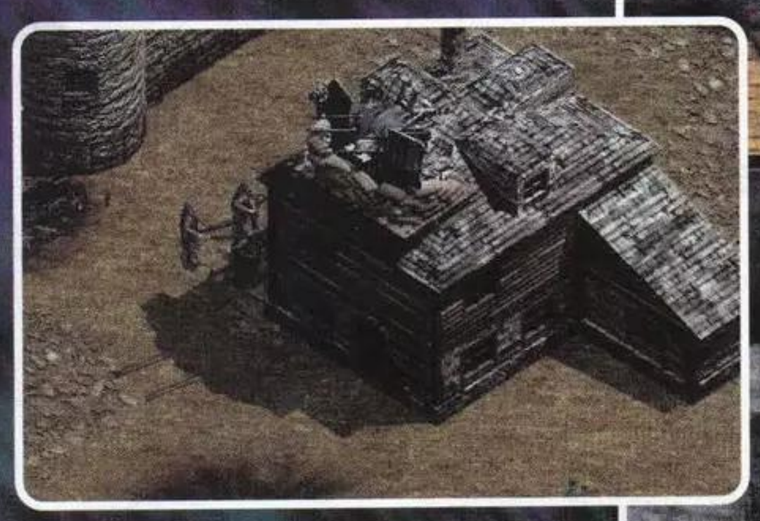
COMMANDOS

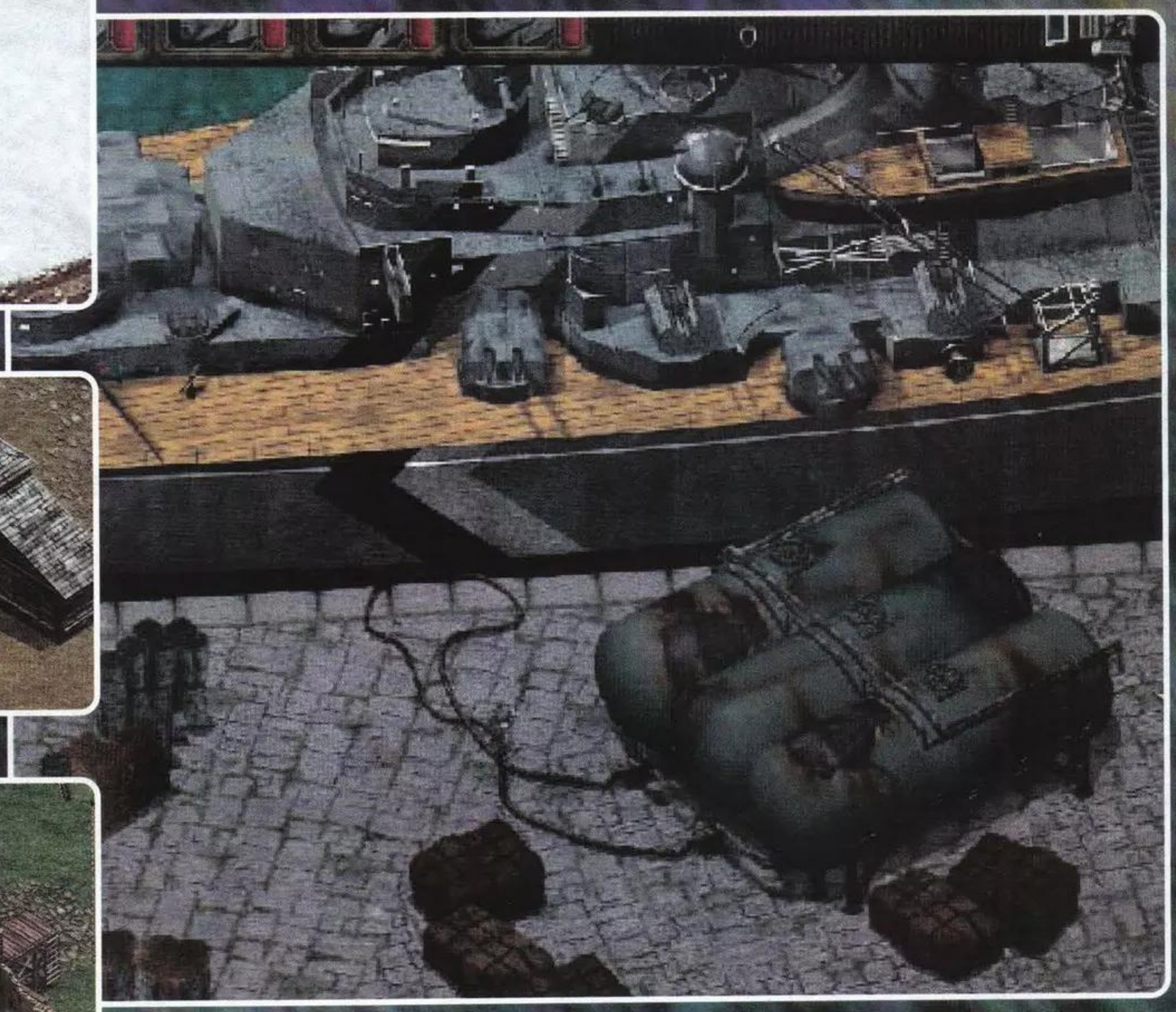
Tuğ general Tuğhan Arslan'ın Komandolarla savaş öncesi alaca karanlıkta verdiği brifing...
Yıl: 23 Şubat 1941.

Merhaba asker... Nasılsınız bakalım? İyi gördüm sizi. Herneyse, ASKER... Şu anda burada toplanmamızın nedeni sizi çok özlediğimden yada çay partisi vermek istediğimden değil tabiiki... Düşman sınırının arkasına geçtiğinizde, düşman ile burun buruna iken, hayatta kalanın hanginiz olacağına kimin karar vereceğine dair, ileride çok işinize yarayacak bilgiler vermek için çağırdım sizi. Şu elimdeki CD'yi görüyormusunuz? İşte öğreneceğiniz ve size öğreteceğim herşey bu CD de saklı. Öncelikle bu Cd'yi bilgisayarında çalıştırabilecek yada çalıştıramayacak olanları bi ayıralım. 4x Cd-Rom, Pentium 133, 16 Mb Ram'ı olanlar kalsın, diğerleri ise çıksın gitsin çadırdan. Tamam... Şimdide Real-Time sevenleri ayıralım bakalım. Sen, Sen Sen, Sen ve Sen. Şimdide güzel kaliteli oyundan anlayanları ayıralım... (adam kalmadı ama neyse) Tamam, şimdi çalıştıralım şu oyunu bakalım... Şu gördüğünüz menüleri hiç görmemiş gibi yapıyorum (o nasıl olacaksa), çünkü bütün Komandolar bu seçeneklerin ne anlama geldiğini bilir, size anlatılacak daha önemli şeyler var, yalnız belki aklınıza takılabileceği için küçük birşey söyleyebirim. **Options**'dan **User Profile Name** normalde Default, eğer bunu değiştirirde başka bir isim yazarsanız yaptığınız Save'ler o isme save olur, ona göre, sonra "Nerde savelerim?" diye telaşlanmayın. Oyun ayrıca Internet üzerinden savaşlarıda destekliyor, belkide ileride savaşlar sadece bu şekilde yapılır, umuyorum yani... Neyse, Anladık mı asker? Tamam... Bizi ilgilendiren asıl seçenek **Single Player,** bunu seçerek asıl oyuna geçiyoruz. Şimdi benim aranızdan kendine güvenen 6 Komando'ya ihtiyacım var. Öncelikle şöyle kaslı yapılı, silah bıçaktan anlayan Rambo gibi, daha çok ağır işler yapacak bir ölüm makinası lazım... Evet sen, Green Barret, JERRY "TINY" MCHALE, tam aradığım kişi işte, sana kısaca Rambo diyeceğim Asker. Tamam, şimdide düşmanın arasına kolayca sızıp bilgi toplayabilecek, sabotaj yapabilecek, İnglizce Almanca Fransızca Italyanca Rusça ve Papuaca bilen, karizma akan, Shaon Cannory Clone'u bir Casus'a ihtiyacım var... İşte sen, Spy, RENE DUCHAMP, sana kısaca James Bond diyeceğim, yok, neyse ben yine Spy diyeyim en iyisi. Şimdi ise dayanıklı, bomba'dan dinamitden anlayan, bomba uzmanı birisi lazım... Tam aradığım kişi işte, Sapper, RUSSELL HANCOCK, sana birşey demeyeceğim, sen Sapper'sın Sapper kalacaksın... Şimdide, havadaki sivri sineği gözünden vurabilecek kadar iyi nişancı, uzak mesafedeki düşmanları tek kurşunda sessizce mıhlayabilecek yetenekte biri gerekli... Sen, Sniper, FRANCIS T. WOOLRIDGE, geç bakalım sende. Şimdide her tür aracı kullanabilen, mekanikte usta, çok iyi Tank Jeep vs kullanabilen birisine ihtiyacım var... İşte sen Asker, Driver, SID PERKINS, sanada en iyisi bir değişiklik yapıp Driver diyeyim. Son olarak Takıma birde her türlü deniz aracını ustalıkla kullanabilen, hobileri arasında dalgıçlık ve zıpgınla balık tutmak olan birisi gerekli... Sen, Marine, JAMES "FINS" BLACKWOOD, sanada Balıkçı diyeceğim, takımın son üyeside sensin. TAMAM ASKER.

Şimdi sırt çantanızdaki kullanabileceğiniz silahlara ve özelliklerinize vs bakalım, önce Rambo dan başlıyorum. **Hand:** (H tuşu) Bildiğin elin işte Asker, bu İkona basarak yerdeki bir objeyi silahı vs alabilirsin, bu her Komandonun yapabildiği bir özellik, nedemişler El Elden üstündür, Bir Elin nesi... Herneyse, her Komandoda bir el ikonu vardır... **Pistol:** (G tuşu) Her Komando'da bir adet bulunur, düşmanı delmekte en çok kullanacağınız silah, iyi bakın ona, sevin, okşayın, ancak menzili biraz kısa, dövün onu. **Knife:** (X) Bildiğiniz Rambo bıçağı işte, bir tek Green Barret Rambo ve Balıkçı'da mevcut, yakın mesafede çaktırmadan düşmanı tek hamlede kuşbaşı yapmaya yarar, sessiz cinayetler için. **Decoy:** (O) Düşman salak ya, bu ses sinyali yayan dikkat çekici aleti yere bırakıyorsun Rambo, sonra bir yere saklanıyor veya kamufle oluyorsun, sinyali Remote Control ile (on/off) açıp çalıştrıyorsun, düşman sesi duyunca Decoy'un yanına gidip bakınıyor, sende bu fırsatdan istifade ederek düşmanın arkasından gidip çaktırmadan Muck Muck yapıyorsun, ANLADIN MI ASKER? Güzeel... **Shovel:** (F) Eğer kar yada çamurun üzerinde isen Rambo, kendini çok iyi kamufle edebilirsin, kamufle olduktan sonra düşman gelincede sağ tuşa basıp birden fırla ve BEH! De. Eğer korkudan ölmezse bi bıçak sokuver.(?!) **Climb:** Bu özellik sadece sende var Rambo, dik duvarlara, tepesi karlı dağlara, ovalara, hatta himalayalara bile tırmanabilirsin, mouse pointer'ı tırmanabileceğin bir yer olduğu zaman değişip bir balta şeklini alacaktır, bu şekildeyken sol tuş ile yukarı aşşağı tırmanabilirsin. **Move & Hide Bodies:** O kadar adam öldürüyorsun, onların cesetlerini ortada bırakmak olmaz, düşman görürse arkadaşının yerde yatan, ruhu çekilmiş bedenini, hüzünlenir bir an, eski günleri hatırlar, kendine olan borcunu hatırlar ve ALAAARM ALAAARM diye bağırıp alarmı çaldırır, ortalığı birbirine katar, bütün Nazi ler peşine düşerler, didik didik seni ararlar, bulurlarsada pek bir şansın kalmaz. Bu yüzden bunların hiçbirinin olmasını istemiyorsan Rambo, sen sen ol cesetleri ortalıkta bırakma, onları düşman askerlerinin göremeyeceği bir yere taşı (duvar yanı, taş arkası vs). Eğer cesedi taşırken düşman seni görürse ona Doktor olduğunu ve cese... Yaralıyı acilen hastahaneye yetiştirmek zorunda olduğunu söyle, eğer düşmanın IQ'su biraz yüksekse ve yemezde "Hadi len o ölmüş" derse, ona "EYVAH... Gerçekten ölmüş, onu hemen mezarlığa yetiştirmeliyim" deyip vınla (bunu bir filmde görmüştümde). Birşeyler yap işte asker, World War II bu boru değil. **Take Barrels:** Etraftaki o çok ağır varilleri yalnızca sen taşıyabilirsin Rambo. Tıpkı yerden bir cesedi (ama şişman bir ceset) veya bir kibrit kutusunu alır gibi varilleri alıp taşıyıp istediğin yere (cesetlerin üzerinede olabilir) yine sağ tuşa basarak bırakabilirsin. Bu variller ateş edince her oyunda olduğu gibi patlıyorlar, bu yüzden eğer onları iyi yerlere yerleştirip patlatırsan düşmana çok büyük zararlar verebilirsin ama unutma ki eğer patlama fotoğrafının içinde sende varsan sanada zarar gelir Rambo, ateşle yaklaşmayın...

Tamam Asker, şimdi sırada Bombacı Sapper var, birazda senin özelliklerine bakalım. **Mantrap:** (J) Tıpkı bir fare kapanı gibi, bazı düşman askerleri belli bir rotada gidip geliyorlar, onların geçecekleri yere bu kapanı koyup düşmanı tuzağa düşüreceksin, sonrada tekrar kullanabilmek için normal bir obje gibi yerden alacaksın. TAMAM MI ASKER? İyi... **Time Bomb:** (B) Zaman ayarlı bomba, yalnızca özel görevlerde Time Bomb'u kullanabilirsin Sapper, patlatmak istediğin yere bu bombayı bırak ve oradan uzaklaş, 15-16 saniye sonra çok güzel bir patlama efekti göreceksin.





Remote Control Bomb: (B) Kontrollü, aklı başında bomba, Remote Control Bomb yalnızca özel görevlerde bulunur, önce Rc Bomb'u istediğin yere bırak, daha sonra uzaklaşıp bir yere gizlen ve Detonator'e basarak (A) bombayı istediğin an patlat. **Grenades:** (E) Bildiğin el bombası işte Asker, çok etkili bir silah, yalnızca bazı bölümlerde bulunur, normal sallayarak atabilirsin, kimse birşey demez, yalnız fazla yakına sallama (2 Metre mesela), sonra Windows 98 gibi göçersin alimallah. **Pliers:** (W) Telleri kesmeye yarar, düşman kamplarının etrafını tellerle döşediği zaman Sapper bi Pliers ile kesiverecek telleri, ama dikenli veya elektrik verilmiş tellerde Pliers işe yaramıyor.

Tamam, geç bakalım Asker, şimdide The Marine yani The Balıkçı'nın özelliklerine bakalım. **Inflatable Boat:** (T) Genellikle görevlerde bu şişme bot'u sırtında taşırsın Balıkçı, yalnız bazı bölümlere Botun olmadan başlıyorsun, o zaman su kıyısından hazır bir Nazi botuna binip sulara açılabildiğin gibi, eğer bot su kıyısında değilde karada bir yerdeyse onu Hand ikonu ile sırtına alabilirsin, bota binip suda açılmak için su kıyısına gelip botu yere bırakman yeterli, bu botlar biraz kalitesiz Balıkçı, sadece 9 mm lik bir Nazi kurşunu bile onu delip havasının fosalmasına neden olabiliyor. Bu gibi durumlarda fosalan botu yerden alıp tekrar bıraktığında şiştiğini göreceksin, deniz araçlarını YALNIZCA sen kullanabilirsin balıkçı. **Diving Gear:** (D) Hava tüpü, yalnızca su kenarlarına geldiğinde çıkar ve eğer istersen suyun altından gitmeni sağlar, su altındayken düşman seni göremez. **Harpoon:** (J) Zıpgın, ama balık avlamak için değilde Nazi avlamak için, menzili çok kısa, ancak çok etkili, düşmanı tek atışta mıhlıyor.

Asker, şimdi sırada keskin nişancı Sniper var, gel bakalım Sniper, birazda seni tanıyalım tanıtalım. **Precision Rifle:** (R) Çok uzun menzilli bir silahtır, ateş edildiğinde hiç ses çıkarmaz, tam bir süikast silahı yani, silahı seçtiğinde pointer'ı mercekli bir hedef işaretine döner, bu sayede çok uzak mesafedeki bir düşmanı tam istediğin yerinden kolayca ve sessizce mıhlayabilirsin. Eğer mercek kırmızı renge dönüşürse; bu ya menzil dışı olduğunu ya hedefin önünde bir duvar taş ve benzeri bir engel olduğunu, ya daa merminin bittiğini gösterir, kaç merminin kaldığını çantandan görebilirsin, Precision Rifle çok iyi bir silah, ancak mermisi sınırlı olduğu için sadece çok zor durumlarda kullanılması önerilir, Pistol neyine yetmiyor HA? Her neyse. **First Aid Kit:** (K) İlk yardım çantası, bunu sadece Driver Spy ve Sniper taşıyabilir, yara aldığında enerjini yükseltmeye yarar. First Aid Kit'i seçince pointer'ı bir şırıngaya dönüşür, bu şekildeyken kendinin veya bir başka Komando'nun üzerinde kullanıp yaralarınızı iyileştirebilirsiniz. Tamam, sen de geç bakalım asker.

Sırada Driver var, biraz da Driver'ı tanıyalım. **Submachine Gun:** (M) İşte Driver, oyundaki en etkili silahlardan biri, ve bu silahı sadece sen kullanabiliyorsun, menzili gayet iyi, üstelik tarıyorda, ona iyi bak, çünkü Submachine Gun'ı sadece özel görevlerde kullanabilirsin. **Fire From Armed Vahicle:** Sadece sen kara araçlarını kullanabilirsin Driver, eğer bindiğin araç ateş edebilen bir araç ise, (Tank gibi) hedef işaretini çıkarmak için CTRL'ye basılı tutman gerekli, ANLADINMI ASKER? Bu iyi işte... **Take Enemy Gun Posts:** Düşman etrafta silahlarını yerleştirmiş pusuda bekliyor, Asker, eğer silahın başında oturan askeri öldürürsen (mesai bitti hadi (hem de sonsuza dek)) o silahların başına geçip sende etrafa kurşun yağdırabilirsin.

Tamam, Asker, son olarak Casus, yani Spy'ı tanıyalım ve oyun hakkındaki bilgilere geçelim. **Lethal injection:** Spy sessiz olmalıdır, öyle düşman kampının ortasında Pistol'ü çıkartıp DAN! DAN! Yapmak Spy'a yakışmaz, onun yerine düşman askerinin yanına sinsice yaklaşıp şırıngayı batırır ve zehir enjekte eder, hem sessiz hemde kansız bir öldürme biçimi yani (fentezi). **Get Enemy Uniform:** Eğer düşman seni görürse, Spy Mpy(?!) Karizma falan anlamaz, basar kurşunu, ama eğer oyun içindeki bazı yerlerde duran elbise askılıklarından düşman askeri üniformasını giyersen seni görmezlikten gelirler, umursamazlar, kendilerinden biri sanarlar, hatta seninle sohbet bile ederler yani. **Reuse German Uniform:** (U) Eğer Alman üniforması giyerken, ve tam bir düşman askerine saldırırken (yada cesedini omuzuna almış taşırken) seni görürlerse Alman kimliğini kaybedersin ve üniforman çıkar. Böyle bir durum olduğunda, düşmanın göremiyeceği bir yere kaçıp üniformayı tekrar giymelisin, işte tekrar onlardan biri oldun. Sohbetine kaldığın yerden devam edebilirsin yani. **Distract:** (D) Sen hem Fransızca hem Almanca Hem İngilizce hem Rusça hem İtalyanca hem de Papuaca biliyorsun Asker, bu bilgini düşman askerlerini lafa takıp oyalamak için kullanabilirsin, Distract ile bir düşman eskerine tıkla ve onu lafa tak, dedikodu yap, bu sırada diğer Komandolardan biri gelip geveze düşmanı susturabilir. Anladınmı Asker? Tamam... **Take & Move Bodies:** Spy, sende tıpkı arkadaşın Green Barret Rambo gibi cesetleri taşıyabilirsin, bunun için seninde tahmin edebileceğin gibi Hand ikonunu kullanacaksın ve kucağına aldığın ölü bedeni Sağ tuş ile istediğin yere atabilirsin. EVET ASKER... Şimdi artık oyun hakkındaki bilgilere geçebiliriz...

Ekranın en üstündeki fotoğraflar o görevde bulunan Komandoları gösteriyor, oyun içinde bir komandoyu belirlemek için ya ekranın üstündeki resmine, yada normal oyunda o komando'ya tıklaman gerekiyor, yada 1-6 arası bir rakama basarakta istediğin Komandoyu seçebilirsin, birden fazla Komando seçmek için yukarıdaki fotoğraflara CTRL'ye basılı tutup clicklemek ya da sağ tuşa basılı tutup bir kare çıkartıp o karenin içine Komandoları almak gerekli, seçtiğin Komandoyu yürütmek için istediğin yere bir click, koşturmak içinse istediğin yere çift click, bilmem anlatabildim mi? Yine yukarıdaki Crawl (sürünen adam) ve Stand (dikilen adam) seçenekleri dikkatini çekmiştir Asker... Ne? Çekmedi mi? Ne kadar dikkatsizsin be Asker, her neyse... Crawl'ı seçtiğinde o anda seçili olan komando (yada komandolar) yere yatar ve siz tekrar ona Stand komutunu verene dek yerde sürünerek ilerler, yerde sürünerek ilerlemenin ne avantajı (yada dezavantajı) olduğunu az sonra anlatacağım Asker, sabırsızlığın lüzumu yok, sabırsız Asker... Evet, yine yukarıda bir kamera seçeneği var, bu seçeneği tıklayıp daha sonrada bir ünite (düşman askeri, Panzer'i vs) tıklarsak, ekran o ünite sabitlenir, bununda anladık değilmi? Güzel. Yine yukarıdaki Göz ikonu dikkatini çekmiştir (mutlaka çekmiştir), işte Asker, oyunda en çok kullanacağın seçenek, herkesin, her insanın bir görüş açısı vardır asker, şimdi sen kafanı sağa çevirirsen sol kulağını görebilirmisin? Hayır, tabiiki göremezsin, bunu herkes biliyor, işte bu seçenek ile düşmanın görüş açısını öğrenebilirsin, önce göz ikonuna tıklayıp (yada SHIFT'e basılı tutup) daha sonrada düşman askerine (veya aracına) tıklarsan

düşman Askerinin görüş açısını görebilirsin, yalnız düşmanın görüş açısı sabit değil tabiiki, kafasını sağa sola çeviriyor gidip geliyor falan, Pac Man oynamıyoruz ya burada. Bu arada düşmanın görüş açısında birşey dikkatinizi çekmiştir (çekmedi mi?) Asker, görüş açısının yakın tarafları açık yeşil, uzak mesafesi ise koyu yeşil, (bu renk sadece oyunun ilk kademesinde yeşil, ilerledikçe rengi kırmızı falan oluyor) bu şu demek oluyor; Açık renk olan yani yakın mesafelerde düşman çok iyi ve rahat görüyor, yerdeki ölmüş ve cesedi taşınmış bir düşmanın kan birikintisini ve hatta ayak izinizi görüp izi takip bile edebiliyor (bu şekilde düşmanı kandırmakta mümkün tabii) kara basma iz olur, güzellerde naz olur asker. Görüş açısının koyu renk olduğu uzak mesafelerde ise düşman öyle yerdeki ayak izini kibrit kutusunu karıncayı ve Crawl seçeneği ile yerde sürünen bir Komandoyu falan göremez, ama normalde bu mesafede ayakta olsaydın seni görürdü, şimdi anladın mı yerde sürünerek ilerlemenin avantajını asker? Tabii yerde sürünürken çok yavaş ilerliyoruz ve ateş edemiyoruz, bu da bir dezavantaj tabii. Görevlerde mümkün olduğunca düşmana görünmemeye çalış asker, çünkü düşmanın görüş açısına girdinmi sana ateş açmaya ve alarmı çaldırmaya başlıyacaktır. Evet, biz oyun ekranını tanımaya devam edelim asker. Sağ tarafta harita var, haritanın kenarındaki kıvrılmış kağıta basarsak o bölümde yapmamız gerekenlerin bir özeti çıkar, ekranın en sağ alt köşesindeki sırt çantasında ise seçili Komando'nun silahlarını eşyalarını saç kurutma makinasını vs görebilirsin, eğer burdan bir silahı seçmişsen pointer'ı değişir asker, tekrar silahı bırakıp ben normal pointer'ımı istiyorum dersen Sağ tuşa basman yeterli. EVET ASKERRR... Oyun hakkındaki herşeyi öğrendin, şimdi görevlere çıkmaya hazırmısın ASKER? Ne, değilmisin? Neyse, hazır olunca söyle ben burdayım... Tamam, Şimdi hazırmısın peki? Güzeel, o zaman hep beraber görevleri bitirebiliriz, ben sadece Norveç'de geçen oyunun ilk kademesi olan 7 Mission'da sizinle birlikteyim, unutma asker, bu bölümleri yalnızca sizi oyuna ısındırmak, size oyunun oynanış tarzını göstermek amacı ile tanıtıyorum, öyle "Huha, ne söylemiş yav bu, hadi hop hop geçelim bölümleri" demek bir Komando'ya yakışmaz, zaten bazılarının böyle yapabileceğini tahmin ederek bazı yerleri hatalı anlatacağım, heh heh, yok yok şaka, (şaka da yaparım). Neyse, bir Çin Atasözü ne demiş? Bir çin atasözü demişki... Demişki... Ne demişti hakkatten ya? Her neyse... Ha hatırladım, bir Çin Atasözü derki; *Bir Adamı Her Gün Bir Balık İle Beslemek Zorundaysan, Her Gün Her Gün Adama Balık Vermek Yerine, Ona Balık Tutmasını Öğret...* Yaaa, (çin atasözleride amma uzun oluyormuş ha (tabii çince harflerde bir harf bir balık bir harf balık tutan adam anlamına geldiği için kısa bile (amma attım))) anladın mı Asker? Bende anlamadım... (:)) Her neyse asker, işte ilk görevimiz...

MISSION 1: Oldukça kolay ve zevkli bir bölüm asker, amaç kuzeydeki radyo istasyonunu patlatmak, bu bölümde 3 komando gerekli, Rambo, Driver ve Balıkçı, bu bölümde adamlarımızın özelliklerinide tam anlamıyla kavrıyoruz. Önce en güneydeki Rambo'yu seçelim, hatta deneme için karın üzerindeyken bir Kamuflaj olup resim çektirelim. Bu bölümde Nazi bayraklı bir bina görüyormusun asker? Hayır, öyleyse sessiz olmana pek gerek yok, çünkü alarmı çaldıramazlar, neyse, Rambo ile batı ya devam et, istersen orda gezen düşmanın orada kamufle ol, yanına yaklaşınca bıçakla, yada bir Decoy ile dikkatini çekip öyle öldür, fentezi bol asker, sen yeterki vurulma. Evet, Rambo ile soldaki iki adamı temizledikten sonra Driver'a geçelim, Driver taşın arkasında, kamyonun oradada dolaşan iki adam var, bence sen hiç taşın arkasından çıkma ve benim şimdi söyleyeceğim taktiği uygula Asker (tabii istersen düşmana paldır küldür de dalabilirsin, senin bileceğin). Sen taşın arkasına siper almış duruyorsun, düşmanın seni görebilmesi ve vurabilmesi için taşın yanından dolaşıp senin önüne çıkması gerek, önce güzelce bir sper al Asker, sonra Pistol ile(G) boşluğa bir el ateş et, düşman askerleri silah sesini duyunca ateş edilen yere koşuyorlar, tam senin durduğun taşın yanından dönerken seni görüyorlar (bazen göremiyor) ancak sen hazırlıklı olduğun için menziline giren düşmanı tak tak hallediyorsun. Bu taktiği oyunun her bu tip sper aldığın her yerinde (duvar kenarı, taş vs) uygulayabilirsin asker, ben bu taktiğe kısaca "Saklanıp ateş ederek düşmanın dikkatini çekip menziline girince mıhlama taktiği" Diyorum, yalnız bayraklı Nazi binalarının olduğu bölgelerde silah sesi duyulduğu an alarm çalıyor ve bu binalardan 8-9 asker çıkıyor, sen öldürdükçe çıkıyor, öldürdükçe çıkıyor, tabii öldürmeye devam edersen bir süre sonra soyu kuruyor. Neyse, biz devam edelim, ordaki adamları driver ile temizledik, dilersen kamyona binip bir turlayabilirsin, şimdi Balıkçıya geçelim, oradaki adamlarıda Silah sesi taktiği ile öldürelim, bota binip güneydeki iskeleye gidelim, bota veya bir araca bindiğiniz zaman alttaki sırt çantasında araç içindeki Askerin (askerlerin) fotoğrafı gözüküyor, oradan bir fotoğrafa tıklarsak asker araçtan iner, bu sırada Rambo ve Driver ile de iskeleye yanaşalım ve bota binelim, bir şişme bot 3 kişi alır asker, bunuda bir kenara yaz, evet, karşıya geçince (karşıya iskelede inmeyin sakın, bu bir tuzak, onun yerine oradaki evin arkasındaki kayalıklardan inin) oradaki adamları temizleyelim, batıdaki silah başındaki adamı öldürürsen Driver ile silahın başına oturabilirsin, etraf temizlenince (bu arada oyunda Quick Save için CTRL+S Quick Load içinse CTRL+L'ye basmanız gerekiyor) Rambo ile oradaki patlayan varillerden birini Radyo istasyonunun yanına koyup biraz uzaklaşıp varile ateş ederek orayı patlatın, işte bitti...

MISSION 2: Bu bölümdede 5 komandomuz var, Sapper, Sniper, Driver, Balıkçı ve Rambo, amaç Kuzeydoğu daki kamptaki depoyu Sapper ile patlatıp oradaki kamyona binip kaçmak, ama bu bölümde Nazi bayraklı binalar var, bir ceset gördülermi yada silah sesi duydularmı alarmı çaldırıyorlar, bu yüzden mümkün olduğunca sessiz çalış Asker. Bu arada, artık size pek fazla düşmanı şöyle öldürün böyle öldürün demiyeceğim Asker, artık oyunu öğrendiniz, ister Decoy koy öldürün ister Zıpgın ile, ama yeterki öldürün. Evet, öncelikle bulunduğun bölgedeki askerleri temizle, bütün askerler ile kuzeydeki Sperin oraya gidip saklan çünkü 2 dakikada bir falan denizden bir düşman gemisi geçiyor ve sizi görebilir. Balıkçı ile kıyıya bir bot aç, Snipper ile Nazi kampının duvarında gidip gelen nöbetçiyide mıhla, sonra birini geride bırakıp 3 kişi ile bota binip karşıya geç ve geri dönüp o kalan bir adamıda al ve karşıya geç, taşın arkasına saklan, çünkü her an gemi geçebilir. Rambo ile Duvara tırmanıp merdiveni aşşağı indir, bu sayede diğer Komandolarda duvarın üzerine çıkabiliyor, (oradaki ölü nöbetçide eziliyor ayak altında), ama dikkat etmeniz gereken bu işleri hızlı yapmak. Çünkü eğer siz duvarın üzerindeyken gemi geçerse sizi görüyor ve hemen ateş açıyor (aslında duvarın üzerindeki cesedide görüyor ama onu pek dikkate almıyor nedense, ama ceset ile yan yana durduğu halde Komandoyu görünce hemen anlıyor (HEY BAKIN CESEDİN ÜZERİNDE ADAM VAR) bu yüzden hızlıca Sniper ile kampın ortasında dolaşan adamı mıhlayıp merdivenlerden aşşağı kampın içine inelim, Driver Balıkçı ve Sniper ile kamyona binip hazır duralım (aman ha kaçacağımız araç asla patlamamalı). Rambo ile çıkışın oradaki bir iki adamı temizleyip çıkışı kaldırıp kamyona binelim, Sapper ilede Depo nun önüne Time Bomb'ı koyup kamyona atlayıp hızla yolun sonuna doğru kaçalım, bu da bitti...

MISSION 3: Dört Komandomuz var, Balıkçı, Rambo, Sapper ve Spy, Spy burada çok işinize yarıyacak, bu görevdeki amaç Barajı Sapper ile patlatmak, yalnız bölümün başında Sapper'ın elinde Bombası yok, bombalar güney-batı'daki etrafı elektrikli tellerle çevrili kampta (iki adet) ve onları sadece Sapper alabilir ama Sapper'ın Kampa girebilmesi için telleri Pliers ile kesmesi lazım, ama tellerde elektrik var, elektriğide Spy kampın ortasındaki ışık yanıp sönen binadaki şalteri indirerek kesebilir. Neyse, öncelikle bulunduğumuz bölgedeki düşmanları temizleyip güneye inelim, oradaki taş devam etmemizi engelliyor, Balıkçı ile Hava Tüpünü kullanıp devam edelim, biraz ilerleyip karaya çıkıp oradaki botu alıp yine su altından devam edip taşın oradan karaya çıkıp oradaki askerlerin hepsini temizleyelim, sonra taşın oraya gelip bot açalım, Spy'ı alıp taşın öbür tarafında inelim ve oradaki German Uniform'u giyelim (yakıştıda ha), şimdi yine Bota binip gözükmeden Spy'ı karşı kampa geçirip balıkçı ile geri kaçalım, Spy ile oradaki adamları iyice temizleyip şalteri indirelim, bot ile Sapper'ı getirip Telleri keserek içeri girerek Time Bomb'ları alalım, iki bombadan birini tam barajın yanındaki ateş eden binayı(Pillbox?) patlatmak için kullanalım, sonrada hızla bota binip, barajın dibinde inip, bombayı oraya koyup, oyuna başladığımız yerin az batısına koşup, bizi almaya gelen olan kamyona dolup, kaçalım (bak bu olmadı).

MISSION 4: Biraz zor bir bölüm Asker, Driver, Rambo, Sapper, Balıkçı ve Sniper var, amaç haritanın en kuzeydoğusundaki paraşütten düşen

silahları alıp büyük Nazi binasını patlatıp iskeledeki gemiye binip kaçmak, öncelikle Rambo ile oraları bir temizle, yukarıdaki panzer'in yanındakileride bıçakla, sonra Driver ile panzer'e binip tren yolunun arkasındaki adamların dikkatini çek, çok yaklaşırlarsa onları panzer ile ezebilirsin Asker, neyse, hepsini öldürdükten sonra panzerden in, diğer adamlarıda oraya getir, tren'in geçmesini bekle, daha sonra hızla tren gelmeden köprüden karşıya geçmeye çalış, (burada Balıkçının nekadar yavaş olduğunu daha iyi anlıyoruz (e kolay değil tabii kocaman botu sırtında taşımak)) burada insan biraz heyecanlanabilir Asker, doğaldır, neyse. Adamları çeşitli oyunlarla temizleyerek en kuzeydoğudaki paraşütten atılmış sandıkların oraya gel asker, Bombs'u Sapper'a, Submachine Gun'ı Driver'a ve Bullets'ı da Sniper'a aldırıp büyük Nazi binasının önüne gelelim Asker, Sniper ile binanın önündeki heykeli sper alarak aşşağıdaki üç adamı tek tek öldür, daha sonra diğer adamlarlada oraya gelip Sapper ile büyük Nazi binasının kapısının önüne nur topu gibi(top?) bir Time Bomb bırakıp bütün adamlar ile hızla iskeleye koşup oradaki Gemiye binip kaç...

MISSION 5: Muhteşem grafikler eşliğinde dağların tepesinde (3D efekte dikkat) ve oldukça zevkli bir bölüm, amaç kuzeydoğuda yukarıdaki Uyduyu patlatıp oradaki uçağa binip kaçmak. Anladın mı ASKER? Güzel. Göreve 2 Komando ile başlıyoruz, Spy ve Rambo, öncelikle Spy ımıza güzel bir alman üniforması bulmalıyız, başladığımız yerin az doğusunda tam bedenine göre birtane var, ancak önündeki asker sorun yaratabilir, şimdilik Spy burada kalsın, Rambo ile çeşitli yöntemlerle düşmanlara görünmeden (ve ateş etmeden) temizleyerek en güneydeki direğin üzerindeki telefon ile üniformanın önünde duran askerin oradaki telefonu çaldıralım, asker arkasını dönünce Spy ile hızla koşup üniformayı giyelim, artık Spy'ı göremezler, daha doğrusu görmemiş gibi yaparlar. Neyse, Spy ile Teleferiğe binip yukarı uydunun oraya çıkalım, oradaki adamları şırınga ile sessizce temizleyelim, bu sırada Rambo ile orada dolanan dört düşman askerine bulaşmadan doğudaki dağ yamacına gelelim, tabii düşman Kek değil Asker, dağ yamacının oralara birçok mayın döşemiş, her an birine basabilirsiniz yani dikkatli olun Askerlerim (bence ortadan ilerleyin, orada pek mayın yok). Evet, Rambo ile dağ yamacına ulaştığında hızla yukarı tırman ve oradaki varillerden birini uydunun önüne koyup patlat ve hızla iki Komando ile Uçağa binip bulutların arasında kaybol...

MISSION 6: Üç Komandomuz var, Rambo Sapper ve Sniper, amaç düşmanın doğudaki Uzun Menzilli Topunu (Long Range Cannon) patlatıp kuzeydoğudan gelecek olan kamyona binip kaçmak. Öncelikle Rambo ile oradaki adamları temizleyip merdivenlerden çıkıp harabe eve gir, oradaki adamlarıda temizle, aşşağı inip taşı sper al, diğer Komandolar ilede taşın arkasına kadar gel, oralarda dolanıp duran düşman aracı eminimki (editörüm ki) senide gıcık etmiştir Asker, Sapper'ın iki adet Remote Control Bomb'u var, birini bu GICIK araç için kullanabiliriz. O gıcık aracı patlattıktan sonra Sniper ile yıkık dökük binanın yanına gelip, büyük Nazi binasının (kalesinin) üzerindeki hainide bir güzel mıhlayalım, Rambo ile büyük duvarın oradaki (doğuda dolanan 3 adam görebilir dikkat) sandıkları ve çadırları siper alarak oradaki adamlarıda bıçakla, aman ha ateş edeyim deme Asker. Snipper ve Sapper ilede oraya gel, Sapper ile Büyük Cannon'un yanındakiki merdivenlerden çıkıp DEV Cannon'un üzerine bombayı koyalım, sonrada Sniper ile doğudaki evin içindeki adamları ve kuzeydoğudaki Gun Post'un arkasındaki adamı mıhlayıp Sapper ile bombayı PATLATALIM ve hızla kuzeydoğuya gidip bizi almaya gelecek olan Kamyonu bekleyelim, ama sakın ha heyecanlanıp kamyon gelir gelmez binip kaçayım hemen diye acele edip kendinizi kamyonun önüne atarsanız, okadar tehlikeyi atlattıktan sonra sizi kurtarmaya gelen aracın altında kalıp ezilirsiniz... Benim gibi...

MISSION 7: Bu bölümde komandolarımız iki gruba ayrılmış, Rambo ile Balıkçı bir grup, Driver Sapper ve Spy bir grup, amaç düşmanın güneybatıdaki iki U-BOAT'unu patlatıp kayık ile doğuya doğru kaçmak, öncelikle Rambo ve Balıkçı ile başlayalım, orda dolaşan adamları arkalarından bıçaklayarak işe başlayabiliriz, cesetlerini hemen oyuna başladığın yerdeki taşın arkasına taşıyabilirsin Asker, güney'e doğru Rambo ile temizleyerek ilerleyelim (ama sakın ateş etmeyelim) iskelenin orada bir Row Boat (kayık) var, ona binmemiz lazım (5 kişi taşıyabiliyor), yalnız orada dolaşan iki sorun asker var, peşpeşe gezdikleri için birini öldürsen diğeri görüp hemen alarmı çaldırıyor, bu gibi durumlarda şu taktiği kullanabilirsin asker; Öncelikle Rambo ile adamlar arkalarını dönünce oradaki evin az soluna bir Decoy koy ve sinyali açıp oradaki evin içine saklan, adamlar sesi duyup Decoy'un yanına gelip dikilecekler, tam bu sırada Rambo ile evden çıkıp ardadaki adamın biraz arkasında dur, sonrada Balıkçı ile gelip öndeki adamın yanında durup zıpgını belirliyerek öndeki adama nişan al, sonra Rambo ile bıçağı belirleyip arkadaki adama clickle, Rambo adamı bıçaklamak için yanına giderken Balıkçı ile öndeki adama nişan al, Rambo tam bıçağı saplamak için elini kaldırdığı an öndeki adamı zıpkınla, bu sayede iki adamında "AH!" diyecek vakitleri bile olmayacaktır, ben bu taktiğe kısaca "Adamların dikkatini çekerken, Double Mıh" Diyorum Asker (aynı espriyi iki kere yaptım, belki öbürünü okumayan vardır diye). Her neyse, Rambo ile iskelenin oradaki adamıda Mıhlanded yapalım ve sonra iki adamımızla oradaki Row Boat'a binip bekleyelim ve diğer gruba geçelim, önce paraşütün oradaki adamları bir temizleyelim, sonrada Sapper ile oradaki kutudan dört adet Time Bomb'u alalım, sonra Spy ile gizlice güneydeki Nazi kampına girelim ve hemen oradaki üniformayı kapalım, oradaki adamıda şırıngalayıp cesedide üniformayı aldığın askılığın arkasına at, oradaki Sergant'ın peşinde dolaşan askerler hariç hepsini şırıngalayıp cesetlerinide askılığın arkasına sakla, sonra o beş adamı yüzlerini aşşağı baktırıp Distract ile oyala, Sapper ve Driver ilede oraya gel, Sapper ile sol taraftaki uzun menzilli Mortar 210mm nin arkasına bir Time Bomb koyup hızla aşşağıdaki SDKFX 231'e bin, Driver ilede Sdkfx 231'e bin ve aracı hızla Spy'ın oyaladığı adamların üzerine sürerek ez, kalanlar olursa CTRL'ye basılı tutarak hedef işaretini çıkartıp onları tara, bu sırada soldaki Mortar'ın arkasındaki bomba patlayacak ve Alarm çalacak, oradaki Nazi binasından bir süre devamlı asker çıkacaktır, Sdkfx'in menzili bayağa uzun ve zırhıda epey bir süre dayanır, binadan çıkan düşman askerlerinin hepsini tara ve soylarını kurut, bütün askerler bitince Sapper ve Driver ile araçtan in ve Sağ taraftaki Mortar'ın arkasınada bir bomba koyup onuda patlat, şimdi Balıkçı ve Rambo ile kayıkla Batıya gidip Spy Driver ve Sapper'ı da al, iki U-Boat'un ortasındaki iskelede inip Sapper ile elindeki iki Time Bomb'u kullanarak patlat, yalnız bombaları gemilerin önlerindeki Roketlerin oraya koymalısınki patlamanın şiddeti büyük olsun, iki U-Boat'ı da patlattıktan sonra bütün Komandolar ile kayığa binip en doğudaki kırmızı bayrağın yanına kadar kürek çek ve bu bölümüde bitir...

TAMAM ASKER... Ben burada sizden ayrılıyorum, bu ilk Norveç görevlerini içeren 7 bölümü geçerseniz zaten oyun hakkında epey bir tecrübeniz olmuş demektir Asker, bundan sonra mekan ve Komandolarımızın kıyafetleride değişecek, ve bölümler Afrika'da Mısır'da kumlarda toz toprak çamur içinde geçecek, son olarak oyunun diğer özelliklerini merak eden meraklı Askerlere de oyunda geçilmeyi bekleyen 24 birbirinden zevkli ve değişik Mission. 6 Komando ve bunların kullanabileceği 25 farklı silah. 40 dan fazla düşman Askeri (yapay zekasıda gayet iyi). Özel gölge ve ışık efektleri (özellikle patlamalar çok iyi). 200 den fazla İkinci Dünya Savaşından kalma bina ve araç ve İnternet üzerinden Multiplayer oynayabilme özelliği diyebilirim (merakını kuruturum adamın böyle).

Daha size Commandos Behind Enemy Lines hakkında söyleyebileceğim pek birşey kalmadı asker, gerisi size kalmış. HADI BAKALIM ASKER, GÖREYİM SİZİ... Yılın Real-Time Strateji oyunu bu Asker, Boru değil. Ha Asker unutmadan, düşman sınırını geçmeden, dışarıdaki ERlere şu üç TUNÇ tas has hoşafı'da ikram et iyi gelir, bendede selam söyle, sevgilerimi ilet, hepsini yanaklarından öp. ;)

TAMAM ASKER, şimdi gidebilirsiniz. Ha bu arada, çıkarken arkanızdan kapıyı örtün lütfen... Ya dur, çadırda kapı olmazki... Her neyse Asker, bırak açık kalsın. Hadi bakalım, umarım iyi bir haberle dönersin Asker...

☒Tuğhan "MOUSE" Arslan
EMail: tughan@superonline.com

WORLD LEAGU

UEFA'dan bağımsız Avrupa Süper Lig'i, eğer gerçekleştirilebilirse, 2000'lerin futbol ligi olacak. Gerçi şimdi de Avrupa'nın en iyi takımlarının oynadığı, eski Avrupa Şampiyon Klüpler Kupası, yeni Şampiyonlar Ligi var ama bana gelen duyumlara göre (duyum al Muder duyum al) 32 takımdan oluşacak yeni lig'in biraz daha farklı bir tat getireceği kesin. Tabii bunlar henüz tam resmiyet kazanmamış girişimler. Bekleyip göreceğiz. Büyük bir klübümüzün başkanı ya da yönetim kurulunda söz sahibi bir yöneticisi değilseniz, yapacak çok fazla bir şeyiniz yok. Olsa yapalım güzelim, hayretsin yaa. İmkanlarımız bu kadar, izleyeceğiz, göreceğiz. Dur yapma. Evet. Şimdi önünde kırmızı bi düğme olacak, ona basma...

Neyse ne diyordum, bayram değil seyran değil Muder enişte neden kahve ortamı yarattı şimdi diyenler olabilir. Ne demek kahve ortamı, futbol bir yaşam biçimidir. '98'li oyunlarsa iyi bir yaşam biçimidir (Slogan çal Muder slogan çal).

İşte karşınızda, World League'98, dünyanın ligi bu oyunda (yapma Muder yapma).

Büyük Britanya, Avrupa, Amerika ve Japonya ligleri, 145 takım, milletlerarası maçlar yapabilme imkanı, Peter Brackley ve Ray Wilkins'dan canlı anlatım (tanımam), dijitalize Les Ferdinand (hani Beşiktaş'ta top koşturmuştu, iyi adamdı severdim 8 Numara giyerdi, uzaktan iyi şut atardı, sene 89, İnönü'deyiz, Fener maçı diye muhabbete gireyim mi? gireyim mi ha? Neyse...)

50 kareye kadar çıkan animasyonlar ki, iyi bir makine tavsiye ediyorum bunun için, çünkü yeterince yetemeyen bir makineyle değil 50 kare 20 kare bile kasıyor. Son olarak da 4 kişiyle aynı anda dansedebilme imkanı vesaire gibin bir çok özelliğe sahip, Virgin, Eidos, Silicon Dreams imzası taşıyan World League 98'e ana menüden girelim mi arkadaşlar?

Peki.

Play Game: Adından da anlaşılacağı gibi kafadan oyuna girmek (hımm, bayaa basitmiş)

Options: Pek çok futbol oyununda olan ayrıntılı seçenekler var. Bunları teker teker anlatmak yerine bu kez değişik bir metot izleyerek bu menülere fazla bulaşmadan, oyun içi teknikler ve herkesin çözemeyeceği ayrıntılar üzerinde duracağım. Yani adam sonunda futbol oyunu açıklamayı öğrendi ama derginin son sayısına denk geldi dedirteceğim sizlere.

Load Game: Bu seçenekle beraber... tamam peki.

En azından ne tür maçlar yapabiliriz onlara bir bakalım:

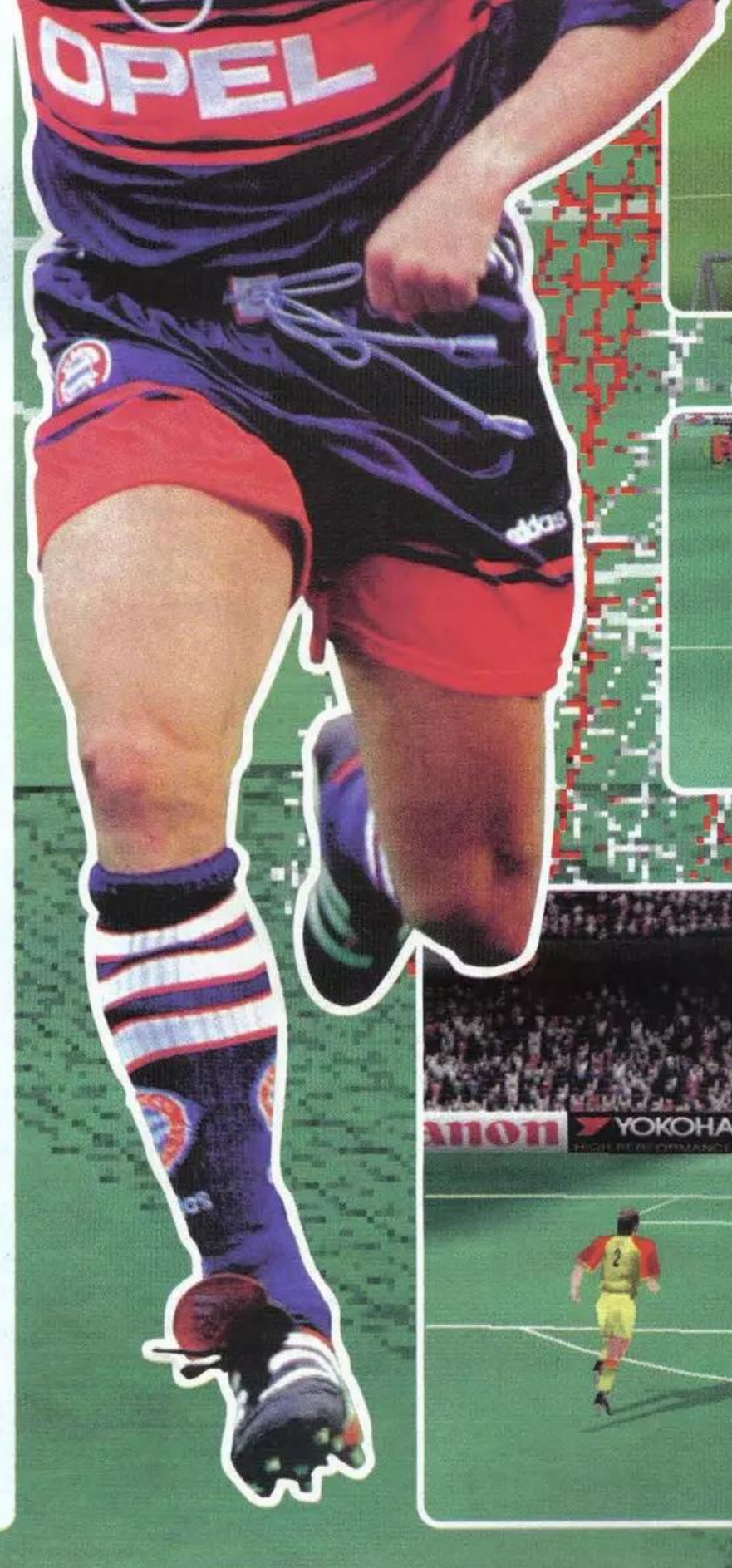
Exhibiton, bildiğimiz arkadaşlık, dostluk, doğa çiçek böcük maçları.

National League: Aynı ülkenin klüp takımları ligi (dolambaçlı anlatım).

World League: Dünya ligi işte adı üstüne, ne yani, değil mi?

Custom League: Kendin pişir kendin ye. Olmadı, neyse, anlayan anladı. Ben anlamadım mesela, o da güzel mi? İyi mi? Ama ben şunu biliyorum ki, her takım diğer takımlarla ikişer kez oynar. En az da dört takım seçmek gerek Custom lig için...

Arcade Cup ve **International Cup** gibi kupaların yanısıra, **Tournament** seçeneğinden aynen International Cup'a benzer (bunda sadece klüp'ler katılabiliyorlar ama) bir turnuvaya katılmak mümkün. Hocam International Cup'ı anlatmadın ki, bu seçeneği bilelim diyenleri duyuyorum, aman Tanrı'm, kulağım! Aaaaaarrgh! Durun, tamam anlatıyorum, Int. Cup, 32 takımlı bir turnuva. Sekiz grupta kapışmacalar, ilk ikiler elemeli sonraki tura geçer, Şampiyonlar Ligi benzeri bir statüsü var.



WORLD LEAGUE SOCCER 98

Practice, seçeneği ise kendimizi geliştirmek ve zayıf kalmamak için önemli bir seçenektir. O muhteşem kornerlerin, o can alıcı frikiklerin, o heyecan veren ofsaytların (ne?) tohumlarının ekildiği yerdir. Bi nevi tarlada yapılan çalışmalar bütünü yani. Aaa, ne güzel espri oldu, hem de manalı oldu, dur bunu yazim bi yere.

Şimdi, elimizde ne var? Minimum bir P90 vardır heralde, 5MB'lik hard disk alanımızla, 4 hızlı CD-Rom'umumuz da mevcutsa, oyun için gerekli takıma sahibiz demektir. Saçlar da hazırsa başlayalım ama durun, mutlu olmadan önce bir düşünmek lazım, bu minimum gereksinim olsa gerek ki, hiç bir minimum konfigürasyonda hiç bir oyun adam gibi çalışmaz teorisinden hareketle, oyunun yavaş ve yavan olacağı gerçeğine ulaşıyoruz galiba, hatta ben ulaştım, şimdi oradan bildiriyorum. Bu durumda elimizde P166 ya da daha yukarı bir aletimiz varsa, 32MB'de ram'imiz de vardır, daha ne konuşuruz ki? En güzeli, strongly recommended hatta, yani delice özendirrim sizi böyle bir alete...

Şu aşamada, P2'si olanlar sussun.

Biraz daha derinlere dalalım bakalım...

MUDER AMCA'dan Gelişmiş PAS Teknikleri:

Oyuncu arkadaşlar, küçük bir çocuk bile topa vurabilir, önemli olan topun ne yana gittiğidir. Televizyon izleyenler bilirler, "Anaa Lobelto Karlos!" "Kaç lam kenara!" diye bir diyalog vardır. Bunun şimdi konumuzla ilgisi yok ama komik bir diyalog olduğu için sizi havaya sokar diye bir kuble geçeyim dedim. Girdik mi arkadaşlar. Sizi havaya soktuğumu zannediyorum, ki, gelin devam edelim.

Küçük bir çocuk topa vurur ama ver-kaç yapamaz. Çocuğa versen, kaçamaz, kaçsa tutamaz, çocuk öyle bir insandır. Onun için şimdi size ver-kaç'ı anlatacağım. İki kez pas tuşuna tap'lemek (tap: bas-çek) verip-kaçmak için yeterlidir. Eğer ki, pas tuşuna basıp hemen ardından şut tuşuna basarsanız daha güzel kaçar top, değişik bir tat olur, verip kaçmış hem de topu geri kazanmış olursunuz.

Size anlatacağım bir diğer teknik ise; Top taşımak için güzel şut çekebileceğiniz bölgelere yakınken, pas tuşuna tap'yelerek başlar. Boştaki adamınız pası almak için harekete geçecektir, pas tuşundan hemen sonra "O" tuşuna (top geçir manasında) tap'lersiniz. Adam size geri verir, sizi tutan adam, topa yöneleceği için, siz topu geri alıp tap'erek gol atarsınız. Ya da en azından şut çekersiniz. Çekebilirsiniz di mi? Boşuna üstün teknik anlatmıyoruz yani.

Şimdiki tekniğimiz ise, bu sene de bekar gezenlere gidiyor. Üçlü pas tekniği. Topa sahip oyuncu, ortada bir oyuncuya pas verir, o da topu tutmadan direk üçüncü oyuncuya pas atar. Sürekli pas tuşuna basarım olur işte aga, teknik bunun neresinde diyenlere "kaçın bakim kenara" diyorum. Top ayağımda, pas tuşuna bastıktan hemen sonra, ortadaki oyuncuya gelmeden daha top, şut tuşuna üçüncü arkadaş yönünde tap'lenerek olur bu işler, yoksa sürekli pas tuşuna basanlar bekar gezmeye mahkumdur. Teknik iyidir arkadaşlar. Bir sonraki Muder Amca'dan Gelişmiş Pas Teknikleri programına kadar, hepinize mutlu günler dilerim, unutmayın, yalnız teknik adamın saçı parlar.

Hocam az önce bir program izledim, delinin teki bi sürü teknik anlattı, yalnız ben tuşları bilmediğim için hiç bir şey anlamadım, sadece resimlere baktım diyenleri duyar gibi oluyorum. Şimdi ben de sizlere oyundaki tuşları anlatacağım. İsmet topa Vur: **O.** Topa sahip değilken, huk çelme, soru işareti şeklinde kaymak yani rakibin ayağına anlamına gelir O'ya basmak. İsmet Pas at bakim: **P.** Top sende değilse, direk kay rakibin ayağına bu P tuşu ile. İsmet şut çek, **köşeli parantez tuşu.** Evet bence de enteresan ama bu tuşları ben ayarlamadım bana bakmayın. İsmet bi koş depar at, gezin; "=" tuşu. İsmet adam kes, kros yap, topu geçir "-" tuşu (nası abi?). Yine bu tuşla adam da değiştirebilirsiniz, top İsmet'te değilken. **Return** tuşu bir anda tüm oyuncuları durdurur, seyirci bile susar, kuşlar ötmez, kervan geçmez olur, **Pause** işlevini yerine getirir.

Bunlar İsmet yani Player 1 içindi. Şimdi Player 2 yani Mahmut için geçerli tuşları hızlı bi şekilde geçiyorum: Vur Mahmut, **Q.** Pas at, **W.** Şut çek bakim, **E.** Top Geçir Mahmut, **1.** Koş depar at, uza, **3.** Kros ve ya adam değiş, **2.** Pause ol, **Escape.**

Dikkat ettiyseniz bir "vur" bir de "pas" tuşumuz var. Şut tuşumuz da ayrı tabii. Farkı pasın direk bir oyuncuya topu atmak, vur'unsa haybeye sallamak olmasıdır.

Şut tuşu'na tap'lemek (bas-çek), yerden yavaş şut atmamızı sağlar ki bu bize gelmez, bizim olayımız çoğu zaman abanmaktır, bilirim, efendi gibi şut atmak gelmez bize ("her kimki abanır, işte o bizdendir" - Muder'83 mahalleler arası turnuva maçı 1.round öncesi...).

Cahil arkadaşlar için kısa açıklama: Abanmak topa gelip Lobelto Karlos gibin vurmaktır. "Vurmak" aşağı kalan bir anlatım, kelime anlamı tam veremiyor ama ne yapalım. Her neyse, duble-tap abanmak için yeterlidir. Top giderken, yolda ayaküstü yön tuşarı ile falso da verebilirsiniz.

İsmet için geçerli olan "O", topu geçir tuşu, işlevi tam manasıyla, boşluğa pastır. İki tür pas vardır, ayağa pas ve haybeye pas. Bu ikisi de değildir. Bu koşan adama pastır, yani ayağa ve hem de haybeye. Evet.

Depar iyidir, hızlı yol aldırır. Depar tuşuna basılı tutmakla oyuncu deliler gibi, çılgınlar gibi koşmaya başlar ama doruğa ulaşan, full depar oyuncuyu gittiği yönden döndürmek pek mümkün olmaz.

Oyuncu değiştirirken yön tuşlarını kullanarak şu oyuncu olmak istiyorum, hayır hayır şu olayım, beğenmedim eskisi olayım gibi opsiyonlara **sahipsiniz. "O yöndeki", topa en yakın oyuncu siz olacaksınız, mutlu musunuz?**

Pause tuşu ile ufak oyun arası menüsüne ulaşabilirsiniz (bir bakalım neler var: Replay, düzen değiştir "formasyon", oyuncu değiştir, kamera açılarıyla oyna, boz onları, istatistik al, devam et, çık...)

İsmet pas at ama havadan olsun öyle ki göğsüme yatırayım o pası, bitireyim: Top gelirken havadan, "topgeçir" (yani O) tuşuna basınız.

İsmet bırak şu tilivole ağızlarını da şu topa bir vole vur, oyuncusun diyelim: Top, kontrol ettiğiniz adama henüz ulaşmışken (ama hemen hemen durmayın) şut tuşuna basınız. Yönü de belirtme imkanı olabilir, hızlı ama çok hızlı olursanız.

İsmet sana bir bilmece ama lütfen kafanı kullan: Top 'düştü düşer havadan' pozisyonunda, "vur" tuşuna basınız, güçlü kafa şutları ise "vur" tuşuna duble-tap yaparak olur, hatta bunların gol olanları için, yön tuşlarıyla atılanları olurmuş denir. Kafa şutu çekerken bile falso vermek mümkündür, bunun için, "vur" tuşuna basılı tutarken, yön tuşlarını kullanınız.

WL98 için, son söz notlarıma bakıyorum, hımm, 3DFX'in opsiyonel olduğunu görüyorum ve şiddetle tavsiye ediyorum. 14 farklı stadyum, 6 farklı hava ve maç saatini belirleme (günortası 12:00'de, öğleden sonra 3:00'de, akşam üzeri 5:00'de ve akşam 7:30'da başlayabilirsiniz maça) gibi opsiyonların yanında, o ne, ne görüyorum, oyuncu isimleri... evet maalesef gerçeğe yakın, yaratıcı isimler olmuşlar ama bunlar gerçek değil yaa (Roberta Carlos'a Lobelto Karlos demek gibin bişey yani eheh).

Tuşları öğrenme süresinin uzun olduğunu not etmişim, efektlerin fena olmadığını yazmışım, maç anlatımı ve müzikler için 'eh işte' demişim. Hımm... Tamam olm, ne varsa anlattın git artık yazmışım en sona, hımmm...

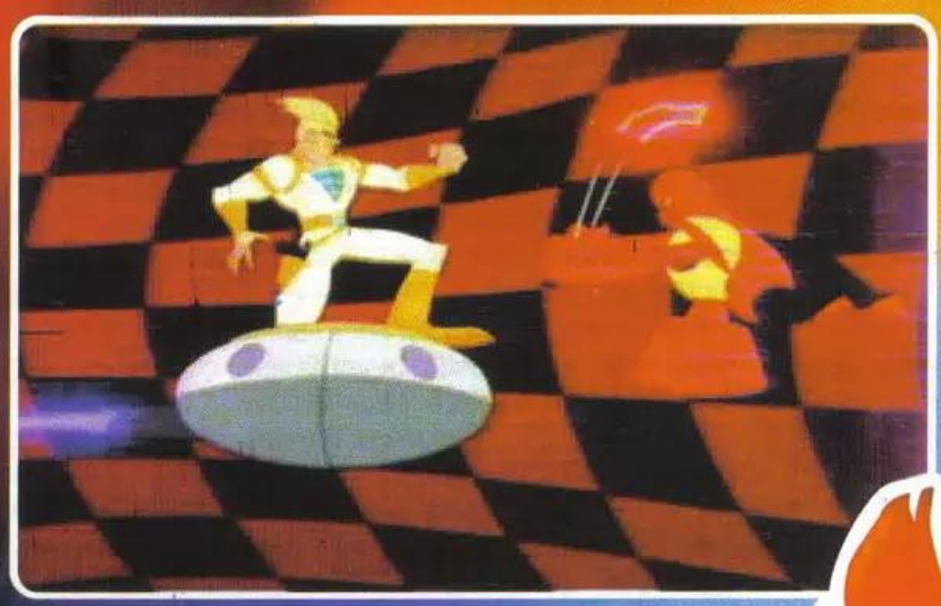
WL98'de çok fazla bir yenilik yok, hatta yenilik var mı diye bile sorulabilir ancak, makinesine güvenen futbol sever dostlar alsınlar tatsınlar diyebilirim. Vasatın üstünde, ama süper de diyemeyeceğim yani...

Bakılabilir... Hepinizin elma yanaklarından öpen bir insanım, kendinize iyi bakın. Okulları başlamış arkadaşlar, ilim güzel şeydir, başarılar dilerim. Dersaneye gidecek arkadaşlar, siz de devamsızlık yapmayın, güzel takip edin dersleri. Bakın bu konular varya, kızlardan bile önemli konular, yani ta o kadar önemli, ona göre... Yalanım varsa üç sene hazırlık okuyayım.

Yok arkadaş ben zaten senin anlattıklarından hiç bişey anlamadım, deli gibi yazıyosun, çok mavra yapıyosun, mesela şimdi ben bu oyunun basket mi veleyböl mü olduğunu bile anlamadım diyenler, siz de "kaçın bakim kenara".

MUDER "timsah"
muder@gsmnet.com

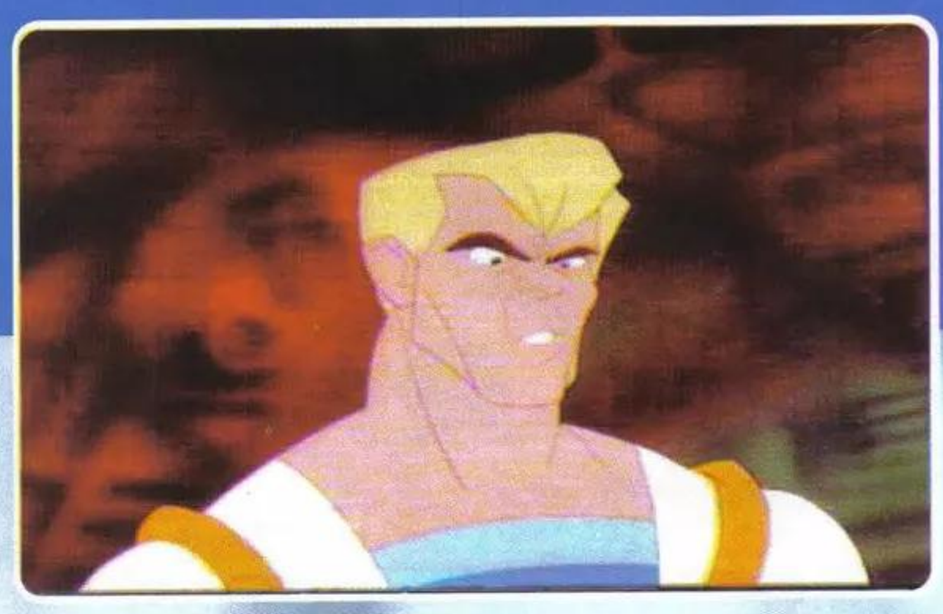
FİRMA:	EIDOS INTERACTIVE
TÜR:	TOP TEPME
SİSTEM	Pentium 166 32 MB RAM 1 CD 30MB HARDISK
GENEL:	%89



Obol ışıltılı, sesli ve cıvıl cıvıl görüntülerle insan ruhunu baştan çıkaran Arcade salonuna vardığımda günlerden cuma, rüzgarlardan muson, renklerden beyaz ve ülkelerden Türkiye'ydi. Seneyi tam olarak hatırlamıyorum. Ancak İstanbul'a en çok karın düştüğü sene. O zamanlar dışımdaki dünyanın benim için neyin önemli olup olmadığını belirlediği yıllar [sanki şimdi çok farklı da!!]. Ergenlik döneminin ışıltısı ve çoşkusu [sorunlarını boşverin] içinde yeni heyecanlar keşfetmenin son noktası sandığım bu yer beni atmosferi, oyunları, dizaynı ve o güne göre olan modern yapısıyla bayağı derinden etkilemiş ve bu etki bana Arcade bağımlılığı, jeton almak için para düşkünlüğü, para bulamıyınca banka soygunculuğu, ırza tecavüz, kundakçılık, cinayet, gasp, organ hırsızlığı gibi yeni alışkanlıklar kazandırmıştı!!. Okuldan çıkar çıkmaz [ki bazen kaçar kaçmaz] soluğu burda alıyor ve cebimde ne kadar para varsa burdaki oyunları oynamak için harcıyordum. Bakir hayal gücümün çok ötesinde olan oyunları oynarken kendimden geçiyor, algı kapılarımı kapatıyor ve

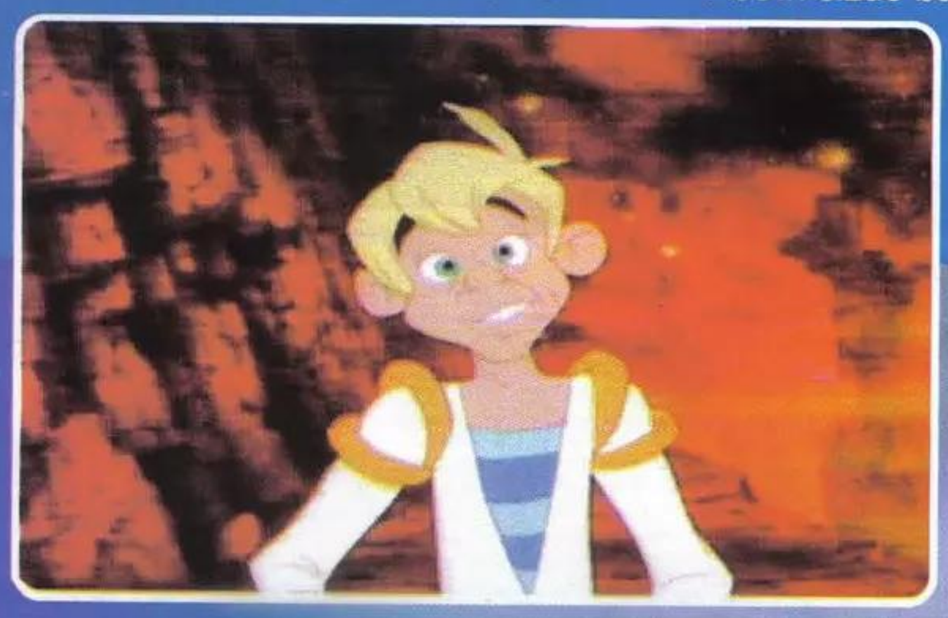
SPACE ACE

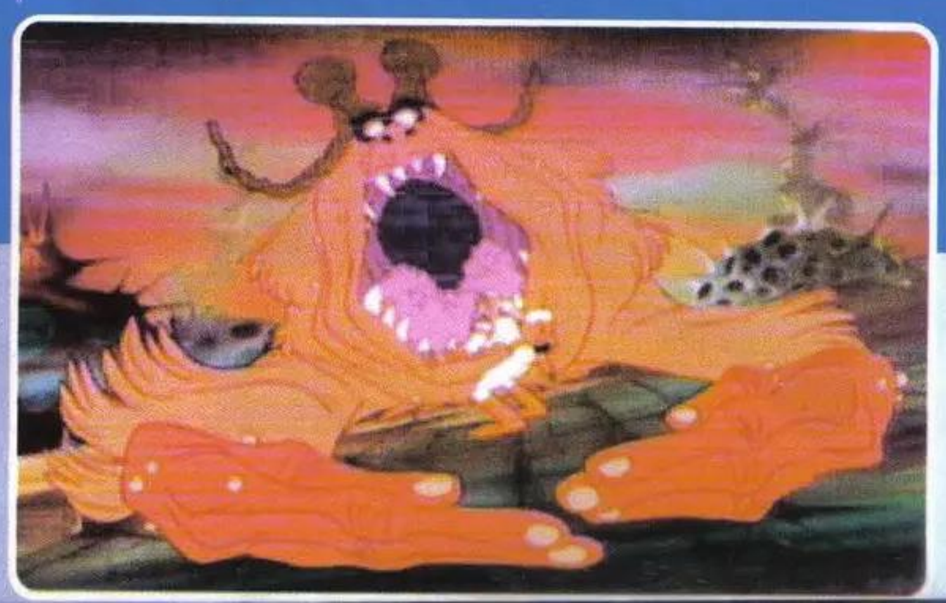
gerçeğin son parıltılarıda bu kapının ardında bir bir eridiğinde kendimi kayıp cennetin kıyısına bir adım daha yaklaşmış hissediyordum [da o zamanlar böyle ifade edemiyordum işte]. Algı kapıları tekrar dış dünyaya açılıpta düzmece gerçeklerle yüz yüze geldiğimde ise kendimi kahraman gibi hissediyordum. Ama şimdi anlıyorum ki yaşamın karşısına oyuncak bir silahla dikilen oyuncak bir kahramanmışım [itiraflarımı daha sonra kitaba alacağım!!]. Neyse, Özellikle 2 oyun benim için yapılmıştı sanki: Dragon's Lair ve Space Ace. Laser Disc oyunlarının daha ne olduğunu bilmeden, bırakın Laser Disc'i daha teyp kaseti görmemiş olan ben [tamam attık!!], bu iki oyuna inandığım herşeyden daha çok inanıyor ve adeta tapıyordum. Gördüğüm bol renkli çizgi film animasyonları ve mükemmel ses diğerleriyle kıyaslanmayacak kadar güzeldi. Ve işin ilginci kontrol benim elimdeydi. Çizgi film karakterlerini oynamak bambaşka bir tecrübeydi. Bir bağımlılıktı, hastalıktı. Ayrıca pahalı bir hastalıktı. Oyunlar kaliteli olunca ve tabii kaliteli ve seçkinlere hitap eden bir yerde olunca jetonlarında ucuz olması olmayacak birşeydi. Ama olsundu, parayı bir şekilde buluyor ve oyunlara tapmaya devam ediyordum. Bu iki oyunu bitirene kadar inanılmaz miktarlarda jeton ve para harcadım. Sonra yaz, araplar ve yeni yönetici [daha doğrusu yeni jeton satıcısı] geldi. Yazın gelmesi okulların kapanması demek, arapların gelmesi bu gerzeklerin bu tip şeylerden anlamayıp oluk oluk para akıtarak bol jeton alıp oyunları bana oynatması demek ve yeni jeton satıcısı da kısaca sorun demekti ki ona biraz sonra kısaca değineceğim [sıkılmıyorsunuz değil mi?]. Bu sefer vaktim bol ama param azdı. Evrim hatası araplar Etap otelinde kaldığı için sürekli bu arcade salonuna geliyor ve oyunları anlamaları için benden yardım istiyorlardı. Bende bu lavukları kazıklayıp bol jeton aldırıyor ve onları baştaki demoyla kandırarak oyunu oynadıklarına inandırıyor ve jeton iade yerine jeton attırarak hep aynı demoyu oynatıyordum. Tatmin olmuş bir şekilde defolup gittiklerinde ise alttaki jetonları alıyor ve sıra kendimi tatmin etmeye geliyordu. Taa ki yeni jeton satıcısı farkedene dek! İsmi Tansel'di. Kel kafalı, şık giyinimli, işini ciddiye alan, sosyete tarafına ikiyüzlülük konusunda ihtisas yapmış, kıç yalayıcı kompleksli hıyarın tekiydi. Gözleri hapishane projektörleri gibi sağı solu sürekli tarar, burnunu ise av köpekleri gibi titreterek yabancı turist yani arap kokusu almaya çalışırdı. Burnu o kadar büyüktü ki senelik hava ihtiyacını depolayabilirdi eşşoğlueşşek [duyuyor musun lan Tansel? Seninle yarım kalmış bir hesabımız var. Jetonlarımı ver!!]. Bu kel, beni ilk gördüğünde sanki biyologmuşda yeni bir tür böcek görüyormuşcasına baktığını çok net hatırlıyorum. Birgün oyuncak bir kutunun içinden fırlayan kukla gibi önümde beliren Tansel, plastik ördeklerin üzerine basınca çıkan sese benzeyen bir sesle bana: "hadi bakiyim dışarı, hadi hadi.." dediğinde ben de en eleştirel ses tonumla ona "Ruhun karanlık yanıyım ben. Ben, yaşamış, yaşayan ve yaşayacak olan her varlığın ölümsüz yanıyım! Seni Varolmamanın kara boşluğuna yuvarlamak benim için çok basit bir iş" diyemedim tabii ki [bu kadar kelimeyi o zamanlar biraraya getiremiyordum]. Onun yerine "Ben müşteriyim bir jeton almak istiyorum" dediğimi hatırlıyorum [salak herif, yani ben]. Sonuçta kendimi dışarda buldum. Ruhsal bakımdan dayak yemiş gibiydim. Bu bir hakaretti. Benim gibi bir her türlü yaratıkla boğuşmuş, uzayın derinliklerinde uğursuz garabetlerle mücadele etmiş ve dünyayı Borf'un hışmından kurtarmış bir Space Ace'i nasıl kovabilirdi bu kel? İçeri girip olmayan laser silahımla bu keli öldürüp üstüne tükürmenin ne kadar zevkli olacağını düşünüyorum şimdi [o zamanlar bol bol küfür etmiştim]. Neyse bu hayal kırıklığı ve Space Ace ile Dragon's Lair'siz geçen bir iki hafta boyunca içeriye bir casus gibi sızma ve kendimi mümkün olan en uzun süre boyunca saklayarak bu oyunları oynama planları kurmakla geçirdim. Arap kılığında girmeyi bile düşündüm. Gündüzleri bir Köpekbalığı gibi sinsice çemberler çizerek arcade salonunun her açıdan fotoğraflarını çekiyor [yalan!], Geceleri ise bilgisayardan Tansel'in polis sabıka kayıtlarına bakarak aleyhinde kullanmak üzere bir yanlış yapıp yapmadığını araştırıyordum [kuyruklu yalan!]. Okulların açılmasına daha çok vardı. Bu sefer renklerden sarı, günlerden cumartesi, ülkelerden hala Türkiye ve kadınlardan ise ihtirasları ve aşırı mantıksız istekleri bedeninde girintiler ve çıkıntılar şeklinde somutlaşmış esmer bir afetti. Evet bizim kel Tansel günün yorgunluğunu yarıya indirmek için biraz önce tanımladığım afeti yardımcı olarak yanına almıştı. Bu, bazen şansın benden yana olduğunu gösteren mükemmel bir kanıttı. Bu, sabahtan öğle vakitlerine kadar Space Ace ve Dragon's Lair oynayacağım anlamına geliyordu. Ayrıca yeni yeni canlanan ve bir kimlik bulmaya çalışan cinselliğime yeni bir afrodizyağın katılımıyla 90-60-90 puanlık bir bonustu. O zamanlar cinsellik anlayışım bir elin parmakları kadardı [bu da başka bir hikayedir. Playboy'un yeni sayısında okuyabilirsiniz!!]. Afet işe başlamıştı ve artık benimde işe başlama zamanım gelmişti. Bu kadın için ben yeni bir yüzdüm ve Kel Tansel'in bu kadına benimle ilgili bilgi vermesini istemiyordum. Zamanlama ve Strateji çok önemliydi. Tansel gelmeden orayı terketmeliydim. Bir süre çok başarılı oldum. Fakat zamanın en mükemmel stratejileri bile siz farkında olmadan alaşağı ettiği malesef acı bir gerçekti. Birgün kel Tansel Space Ace'in en heyecanlı bölümünü oynadığım sırada aniden içeri giriverdi. Wells amcanın görünmez adamı gibi olsaydım sorun yoktu ama malesef herifin projektörlerine yakalanmıştım. Tabii yine kapı dışarı edildim. Afetinde gerekli bilgiyi aldığı ve uygulamaya geçireceği kesin gibi birşeydi. Bunu denemek için ertesi sabah tekrar uğradım. Afetin yanına gidip bir jeton istedim ve kalın dudaklarına yerleştirdiği küstah bir ifade ile "size jeton veremem" dedi. "Bana bak eksik etek, asabımı bozma çakarım tokadı" diyemeden "vermeyceksin ki satacaksın, ben müşteriyim" dedim [o zaman dilime sakız olmuş müşteri kelimesi]. Hayallerinizde sürekli yatay olarak göreceğiniz bu afet şimdi karşıma dikilmiş kel patronunun kendisine tanıdığı belli ölçülerdeki yetkilerini bir bir sıralıyor ve beni hem baştan hem de zıvanadan çıkarıyordu.



Ona mezardan gelen bir sesle "Ölüm ağır bir taş gibi, bazen kar tanesi; bu duyduğun ölümün ayak sesi" diyemedim her zamanki gibi [onun yerine afetin jenital bölgeleri ile ilgili bir takım cümleler sarfettim içimden].
Neyse çok uzattık. Ondan sonra uğraşlarım devam etti. Space Ace ve Dragon's Lair oyunlarını seyrekte olsa oynayabildim. **Sonra...**
Yıl 1998... Aylardan Ağustos, dergilerden GameShow, renklerden Overdose siyahı ve editörlerden MEG'di. Her zaman ki gibi MEG yazarlara "sen şunu yaz, sen de şunu, şunu ve şunu" gibi emirler yağdırırken CD'lerin en altında kalan oyunu kimseye vermediğini farkettim, ayrıca 6. hissimi çalıştırarak o CD'de bana tanıdık gelen birşeylerin olduğunu da farketmiştim. "Ver bakayım şu CD'yi bana" dediğimde MEG "sana ne olm sen oyun yazmıyorsun ki" gibi birşeyler söylüyordu heralde; çünkü Space Ace'i gördüğümde heyecandan ellerimin titremesini saklamakla meşguldüm. "Bu oyunu ben yazıyorum dedim". O da bana "olmaz onu Özgür yazacak" dedi ve ekledi: "hem ne alaka, bu öylesine bir oyun, seninle ne ilgisi var?". Ben de "Siz insanların hayal dahi edemeyeceği şeyler gördüm; hafif anılar konuşabilir ama derin anılar dilsizdir" diyemedim yıl 1998 olduğu halde [çünkü şimdi yazarken aklıma geldi!!].
Neyse MEG'e kısa bir Space Ace nutku çektikten sonra Özgür hıyarının bu oyunu yazamayacağı, yazsa bile yüzüne gözüne bulaştıracağı ve böyle giderse ayvayı yiyeceğine inandırdım. Veeee Oyunu kaptım. Şimdi son sayının şerefine son kez olmak üzere Space Ace'e geçelim.
Bilgisayardaki halini hiç beğenmedim bi kere. Tamam Laser Disc'den herşeyi almışlar ve doldurmuşlar bir CD'ye ama nerde o eski güzelim atmosfer? Minicik bir ekranda piksel piksel oynamak bana zevk değil acı verdi doğrusu. Halbuki Space Ace böyle olmamalıydı. Sanırım bazı güzel şeyleri anılarda bırakmak en iyisi. Oyun için söylenecek fazla şey yok. Bir tane kahraman var, bu iki kişilikli olanından. Zor zamanlarda büyüyor. Sonra bu kahramanın bir sevgilisi ve de onu kaçırıp dünyayı yok etmek isteyen psikopat kötü adam. Klişeler hazır. Yapmanız gereken Ace'i bir dolu maceradan sağ salim geçirip sevgiliyi kötü adamın [Yani Borf'un] elinden kurtarmak ve sonra da onu yok etmek. Öyle fazla bir oynanabilirlik beklemeyin. Yapacağınız hareketler kesin. Sağ, sol, yukarı, aşağı ve ateş. Bunları gerektiği yerde kullanıyorsunuz ve 1 saati geçmeden oyunu bitiriyorsunuz [yani ben bir saatte bitirdim işte, yeni oynayanlarda bu süre artabilir]. Bazı yerlerine müdahale edeceğiniz bir çizgi film seyrediyormuşsunuz gibi düşünün. Oyunda sürekli bir akıcılık var. Bazı yerlerde refleksleriniz çok keskin olmalı. Yapacağınız hareketleri oyun size sarı bir flaş çakarak gösteriyor. Sonra da Borf'u... Neyse sonunu söyleyecektim ama şimdi zevkinizi baltalamayalım. Bakalım siz neler düşüneceksiniz oyun hakkında. Ama sanıyorum ki bu teknolojik çağda Space Ace'in sizde bazı izler bırakma şansı pek olmayacak. Oynayıp bi kenara atılma ve Tarih mezarlığına gömülme şansı daha fazla. Bilmiyorum farkında mısınız eskiden oyun oynamak daha zevkliydi. Hele bilgisayarlar eve girmeden önce. Teknoloji geliştikçe.. amaaaaaan, sıkıldım. Boşverin, oynayın ve bir kenara atın. Siz yeni bilgisayar jenerasyonusunuz. Yapmanız gerekeni yapın.
Kel Tansel birgün yanıma geldi. Her zamanki gibi Space Ace oynuyordum. Artık o kadar ustalaşmıştım ki oyunu hiç yanmadan bitirebiliyordum. Böylece hem oynayan hem de seyreden için görsellik ve heyecan oluşuyordu. Tansel oyunu bitirene kadar beni izledi. Kaktüse benzeyen suratında hayranlıkla karışık tezat bir ifade vardı. Ortamın ışıkları ve makinalardaki görüntüler kel kafasında puslu bir yansıma oluşturuyordu. Bana şöyle dedi "İşte yine bitirdin. Niye bu kadar çok oynuyorsun ki?" dedi. Ben de "Kendimle dünya arasına bir boşluk bırakmak için oynuyorum" diyemedim tabii ki; onun yerine "ne biliyim çok güzel bir oyun, zevk alıyorum" dedim. Sonra makinalar bozuldu, Tansel gitti [yada öldü!!] afetler değişti ve o güzelim Arcade salonu bir gün aniden kapandı. Bir daha da açılmadı. Space Ace ve Dragon's Lair maceram şu manyak dünyada geçen en zevkli maceralarımdan biri olarak anılarımda kaldı... Bu güne kadar öyleydi. Bu günden sonra da öyle olacak... Bitti...

☒Polat Yarışçı





UYGAR ELEKTRONİK

"YILLARIN TECRÜBESİ"

10. YIL KAMPANYASI DEVAM EDİYOR...

UYGAR TOP 10

1- COMMANDOS
2- MORTAL KOMBAT 4
3- CLAW
4- MIGHT&MAGIC VI
5- BLACK DAHLIA
6- SWAT 2
7- KKND 2
8- ENDUSTRY GIANT
9- DRAG RACING
10-WLS98

3DFX KARTLAR
HER ÇEŞİT JOYSTICK ve JOYPADLER
BİLGİSAYARLAR
YAZICILAR
EN YENİ OYUNLAR
VE VIDEO CDLER
KISACASI HER ŞEY
EN UYGUN FİYATLARLA
UYGAR'DA...

Uygar'ın fiyatları bizi çok şaşırttı, sizi de şaşırtacak!

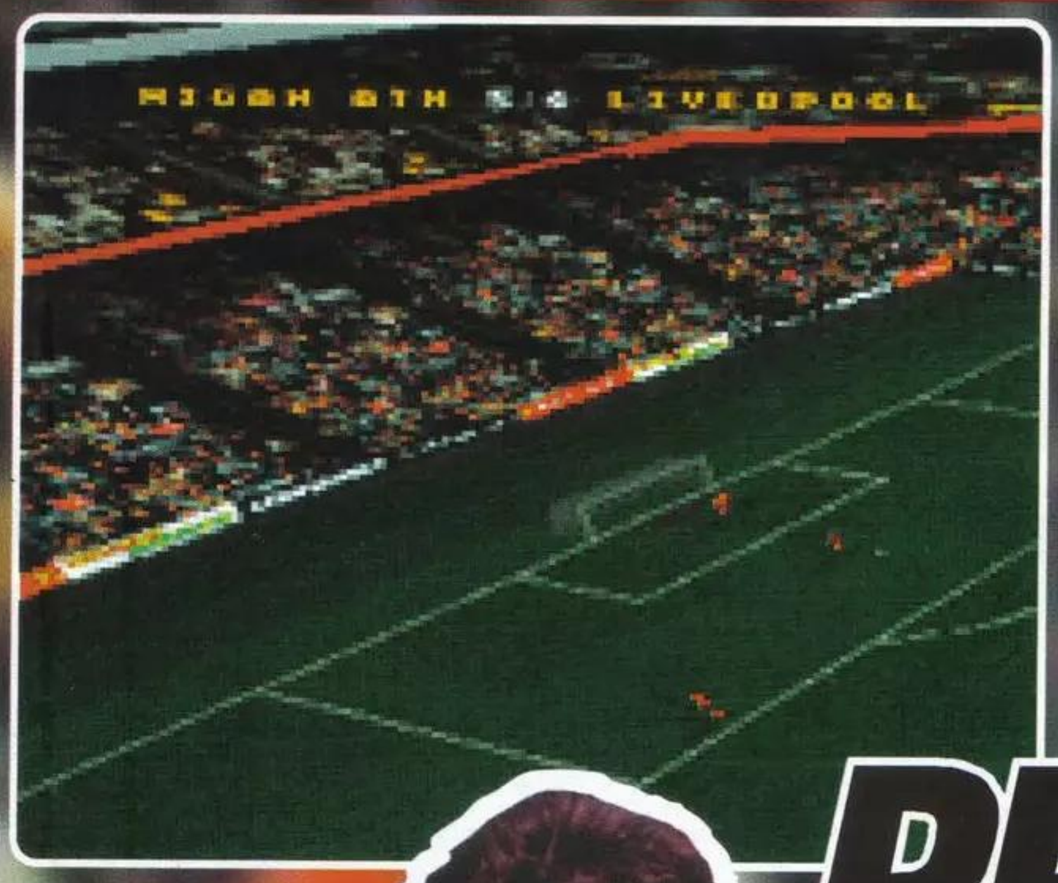
GAMESHOW

Eski sayılarını bulabilirsiniz.

PLAYSTATION KAMPANYASI İÇİN ARAYINIZ.

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY / İSTANBUL TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95



PREMIER MA

Sessiz sedasız ana-menü ile açılan PM98'de (işbu açıklamada Premier Manager 98 adlı oyun, bundan sonra, PM98 diye anılacaktır) karşımıza üç seçenek çıkıyor. Ne o, hızlı mı girdim, tamam selam, güzel hoş evet ne diyordum (bak yaa), işbu seçenekler, Database, Manager League ve Pro-Manager League. İşbu aşamaya kadar PM97'den hiç bir farkı olmadığını sanıyoruz ve dur bakalım Muder şimdi bir sürü fark sayacak, biz de hep beraber şaşıracağız diye beklenti oluyor. Hatta bekliyoruz, bekliyoruz, bekliyoruz ki Muder saysın, oysa herif çoktan Pro-Manager League'den oyuna girmiş, PM97'nin aynısı bu oyun hiç bir fark yok diye önyargı bile yapmış. Oysa fark var arkadaşlar. Bir kere database kafadan update edilmiş, bir çok yeni seçenek eklenmiş. Eğer futbolla ilgili bir insansanız, İngiltere liglerine de uzak-yakın bir ilginiz vardır. Futbolun beşiği bu, ama sallanmadan farklara devam edelim, sonra kelime esprisi olmasın.

İngiltere Süper Ligi (Premier), birinci ligi, ikinci ve üçüncü ligi, takımları, oyuncularla ilgili en ince ayrıntılar, anekdotlar, klüplerin tarihi vs vs hepsine database'den ulaşmak mümkün. Tüm bilgiler 97/98 sezonu bilgileri, yani daha ne isteyebiliriz ki, gerçekten, mavra değil. Ansiklopedi tadında bir eser. Yalnız bir şey dikkatimi çekti, Türk takımları yok dermişim. Komik mi olur yani, lütfen...

Gelelim Manager-League'e, bu seçenek, kolay yolu seçen oyundan az zevk alacak arkadaşlar için. Hayır HAYIR az zevk alacaksınız işte! Sonuçta size hiç teklif gelmeyecek, kafadan istediğiniz takımı seçebileceksiniz. Al Chelsea'yi, Arsenal'i koç gibi başla sezona, ne bir üst lige çıkma kaygısı, ne de aman kötü sonuç alırım atılırım korkusu ve tabii stadyumu upgrade edeyim de daha çok seyirci gelsin kaygısı da yok...

İşte bütün bu zevklerden mahrum kalmamak için seçeneğimiz, Pro-Manager League olmalı, ki, bu seçenekle beraber, ismimizi giriyoruz ve bize on adet teklif geliyor. Eğer ki adımız Alex Fergusŏn neyin değilse, büyük ihtimalle Üçüncü Ligden gelen tekliflere sıcak bakmak durumunda kalıyoruz.

İster Manager, ister Pro-Manager lig'i seçelim, oyunun zorluk derecesini ayarlayacağımız, daha doğrusu, oyunda neyi ne kadar kontrol etmek istediğimizi belirleyeceğimiz bir ara ekranla karşılaşıyoruz. Burada dört seçenek var. Bu seçenekler:

Trainer, yani antrenör, para işlerinden anlamam, oyuncu kontratları da otomatik olsun, ben sadece takımı çalıştırayım diyenler için. Küçükken mahallesinde küçük çocuklar maç yaparken onları dışarıdan izleyen hafif abi'ce olanlar için ideal.

Manager, sadece kontratlar otomatik olarak yenilensin, futbolcu al-sat işine girmeyeyim ama diğer olaylarda seninleyim oyun diyenler için. Küçükken mahallesinde maçlar olurken, aldım-verdim olayına girmeyen ama hep güçlü takımda top koşturanlar için ideal. Bu tipler, top komşunun balkona kaçınca da ben alırım ben alırım diye atılan, atak karakterli, iyi kaçan tiplerdir.

Accountant, muhasebeci, taktiğe ya da takıma karışmam, sadece hesapları tutarım hesabı... Küçükken mahallesinde maçlar olurken, okuldan gelmekte olup, kalenin içinden geçti diye tartaklanan, hafif tombalak, gözlüklü, kültürlü arkadaşlar için ideal.

Total, total kontrol, oyunun gerçek zevki. Kesinlikle tavsiye ettiğim seçenek. Kendinizi kısıtlamayın derim, mesajlı tavsiye yaparım... Küçükken mahallesinde maçlarda maçın ne zaman oynanacağını, "haftaym"ları, kalelerin kaç adım olacağını belirleyen, ve maçta da hep santrafor oynayan pas atın bana pas atın diye bağıran, yorulunca kaleye geçen, 'kaleci-oyuncu' olan yemek vakti yemeğini yiyen, sonra yine maçına devam eden, aynı zamanda da mahalledeki plastik olmayan tek topun da sahibi olan arkadaşlar için ideal.

Bir de bu ekranda, **Players Age** diye bir seçenek var. Buna thick atarsanız, oyuncularınız seneler geçtikçe yaşlanır, 39 yaşında falan emekli oluyorlar, oyunun hareketliliği ve gerçeğe yakınlığı, ilerde baymaması için mutlaka oyuncu yaşlarına thick atın... Örnek cümle: "Muder'in yaşına küçükken thick atmadılar hep çocuk kaldı zalak..."

Bundan sonra oyuna takımınızı seçerek başlayabiliriz. Tavsiyem, küçük bir takım alın, onu yukarılara taşımaya çalışın. Böylece oyundan alacağınız zevki ikiye üçe katlamış olursunuz, sizi gidi zevk köleleri sizi, :).

Oyun ana ekrana bağlı bir çok menü yardımıyla, çok kolayca oynanabilme özelliğine sahip. Şöyle ki, ana menü dörde bölünmüş. Bu dört bölüm: **Information** (genel bilgi, sonuçlar, lig'ler, kupalarla ilgili son bilgiler), **Manager** (menejer menüsü, takımla, oyuncular, rakip ve ilk onbirle ilgili ayarlar), **Transfer Market** (adı üstünde olan menü), **Finances** (Parayla ve yönetimle ilgili menü, yönetimin hakkınızdaki düşünceleri, verilen notlar, geçmiş senelerle ilgili bilgiler, stadyum ve yan birimlerle ilgili seçenekler).

Ekranın ortasında, o günkü maçınız var. Bunun sağında, **Exit** ve **Save Game** seçenekleri var, solunda ise **News** yani haberler, bir çeşit gazete var, onun yanında **Continue** var, hazır olunca basarız ve maça başlarız. Onun yanındaki kırmızı kol ise görme engelli olmayıp buraları okuyanlar için yazar dövme kolu, dokunmayın ona, yazık...

Şimdi gelin detaylara inelim.

Information menüsünün üç seçeneği var, **Results** (her türlü sonuca bakma yeri), **League Tables**

MANAGER '98

(ligler ve sıralamalar), fixtures ("hoca tamam işte fikstür bu da dememeli derinlemesine inmeli aslen ama, neyse, hadi yine iyisiniz hemen manager menüsüne geçmişim bakın" - Muder "kırmızı kolun gizemi" adlı eserinden...)

Manager menüsünden line-up'a girmekle, elinize ilk onbirinizi ayarlama imkanı geçmiş olur. Bunu iyi değerlendirin. Hatta bu on bir adamı öyle sürün ki sahaya (tactics) düşmanı bozguna uğratın. Pre-defined (önceden ayarlanmış, örnek; 5-3-2, 3-5-2, gibi mantıklı bir çok taktiğin yanı sıra, edit tactics'den kendiniz de taktik yapabilirsiniz, örnek: 2-2 eder 4, doğru mantıklı ama nası yaa??? gibi)

Team Tactics'den takımın sahada aslen nasıl oynayacağı, oyuncularınızın agresiflik düzeyleri, topun defanstan nasıl savuşturulacağı gibi özlü konulara girip, kontra atak veya paslı oynayın gibi ayarları yapabilirsiniz. **Line-up** menüsünde atladığım bir konu, **injuries,** yani sakatlık durumlarıdır. Sakat oyuncularınıza, **Staff**'dan (birazdan anlatacağım daha anlaşmayın doktorla, kazık yersiniz) anlaştığınız doktorla tedavi uygulatabilirsiniz. 3 haftalık sakatlıklar şefkatle 1 haftaya iniyor, 4 haftalıklar sevgiyle 2'ye düşüyor, 1 haftalık bir sakatlık "+" ikonuna basmakla ortadan kayboluyor, görüyorum, kırmızı bir kol, üzerime geliyor, kafam acıyor...

Manager menüsünde inceleyeceğimiz bir diğer seçenek, **Opponent** yani gavur, düşman manasında. Rakip takım diye de geçer. Maçtan önce düşmanı tanımak için buraya uğranır. Yalnız raaakip takımı (rakibe raaakip deyince spor yazarı gibin olyo da) tanımak için asistan kiralamak (ajan, spy yani) gerekiyor, bunu da birazdan anlatacağım Staff'dan yapabilirsiniz. Durun henüz girmeyin, sonra "spy diye biri yok olm orda, sen bizi kekliyon, topaksın olm" diye mail geliyor. Yapmayın.

Transfer Market denen yer bildiğimiz transfer pazarı. Cebi doldurmadan gitmeyin. Burada **Scout** arkadaşımız bizim için, bizim belirlediğimiz kıstasları gözönünde tutarak futbolcu arkadaş arayan bir zihniyete sahip garip bir insandır. Çok işe yarar bir şahıstır. Bunu da **Staff**'dan kiralamak gerekir. Transfer Pazarında, listede olan oyuncuların yanı sıra, listede olmayan ve ya yurt dışında top koşturan oyunculara da teklif götürebilirsiniz. **Offers** seçeneği bu işe yarar. **Tiyo;** nazlı oyuncuları ikna etmek için ev ve araba, gol başına prim gibi seçenekler işe yarayabilir.

TM'nin (işbu açıklamada yerden tasarruf için Transfer Market böyle geçecektir bundan böyle), bir diğer kolu da **Players,** yani klübümüzde top peşinde koşan arkadaşlar. Bunların iyi olanlarını elimizde tutmak için, anlaşmaları bitmeden kontratlarını yenilemek gerekir. **Tiyo;** kontratları her sene başında, hatta henüz hazırlık maçlarını bile yapmadan yenileyin.

Burada bir de **Youth Team** var, bu güzel işte bakın. Youth Team Manager, belirlediğiniz özelliklerde, genç adam arar, 17-18 yaşında gençlerimizi bulur, bunları çalıştırarak her sezon yeni ve süper bir oyuncu yetiştirme imkanına sahip olursunuz. Bulunan arkadaşlar hem çok ucuz hem de süper oldukları için kesinlikle tavsiye ederim bu olayı...

Gelelim **Staff**'e; bir takımın sadece onbir aslandan oluşmadığını bilirsiniz. Takımın gerisinde bir çok isimsiz kahraman bulunur. Bunlar klüp doktoru, fizyoterapist, menejer asistanı, şut çalıştırıcı, kaleci antrenörü, malzemeci, masör, dublör gibi insanlardır. Hepsini bir araya getirip de bir resim çekersek, resmi gösterdiğimiz kişiye işte bu da bizim staff şu da dublör, yanlış gelmiş deriz. İşte ekibi topladığımız yer Staff menüsü. Buradan mümkün olduğunca beş yıldıza yakın adamları kiralayın. Ve hiç boşluk bırakmayın, takımınızın küçük ya da büyük olsun farketmez, staff mutlaka eksiksiz ve her eleman beş yıldız olmalı. Başta dört yıldızlı elemanları alabilirsiniz, ama zaman içinde beş'lik adamlar geldikçe değiştirin. Burada "wage" adamlara bir sezonda ödeyeceğiniz para, "sign" anlaş, "sack" de kov'dur.

Finances, son menümüz. Burada, finance'den gelen giden, harcanan kazanılan parayı takip edebilirsiniz. Bak şimdi, eğer eksiye düşüp de iki-üç hafta sonra kovulursan beni tanımıyorsun, düşenin dostu olmaz aslanım. Tamam laubali olma, eksiye düşende, borç al, board room'u oyuna sadece rating'ini ölç diye koymamışlar heralde, apply for a loan 'di hele' bakim. Yine **Board Room**'dan galibiyet primini ve ya lig sonunda amaca ulaşma primi gibi primleri de ayarlayabilirsin. Bunları unutmaman dileğiyle, sevgiler, Muder.

Ground'dan maç günü bilet fiyatlarını ayarlayabilirsiniz. Yine buradan sponsor bord'larını, reklam tabelaları diyeyim sen de anla, belirlediğiniz bir fiyata tümden ya da maç başına yine sizin belirleyeceğiniz bir ücret karşılığı satabilirsiniz. Ancak ground menüsünün asıl önemli olayı, stadyum ve çevre birimlerinin upgrade'lerinin buradan yapılabilmesidir. Elinize para geçtikçe, koltuk sayınızı artırın, çok koltuk, çok seyirci demektir, çok seyirci ise çok para demektir. Para da anahtar kelimedir. Daha önceden milyarlarca kez duymuş olacağınız gibi, para her kapıyı açar arkadaşlar.

Otopark, büyük kafe, hatta tuvalet bile yapabilirsiniz ve zamanla yapın da...

Yeraltından ısıtma, çimlerinizin daha uzun süre taze kalmasını sağlar, ki, saha çimi yenilemesi için de her sene dönem dönem belirli miktarlar ödemek gerekiyor. Rakip takım oyuncunusun ayağı torba değil ki büzesin, adam tarlada gibi tepiyo çimene. Parasını da siz ödüyorsunuz. Ama alttan ısıtma oldu mu daha bi yumuşuyorlar, her neyse, düşmanlık yaratmayayım şimdi...

Menülerimiz böyle, şimdi kısa tiyolarla mükemmel bir PM98 oyuncusu olmanızı sağlayacağım, ben kendimden biliyorum diye espri yapan, ki o kırmızı kolu hakedendir.

●Stadyumunuzu sakın ola ihmal etmeyin, sürekli geliştirin. Kupa maçı ve ya lig lideri vs ile yapılacak maçlar öncesi bilet fiyatlarına zam yapın, eğer ki büyük bir takım gelecekse, örneğin siz üçüncü ligdeyken kupada Liverpool çıkmasın mı, aynen 25 yaparım biletleri, yenilsem de üzülmem gibi.

●Her sezon başında, Line-Up'dan training'e girin ve adamlarınızı teker teker çalıştırın, kaleciye handling (top tutma), defans oyuncularına, tackling (top çalma), orta saha oyuncularına passing (pas verme) ve ileri uç oyuncularınıza shooting (şut atma) çalıştırın.

●Spesifik bir antremanı yaptırmada (en fazla beş kişiye aynı antremandan yaptırabilme gibi), iyi oyuncularınıza öncelik tanıyın. Tüm oyuncularınızı ayarladıktan sonra, mutlaka "auto" deyin, yoksa diğer hafta yatar oyuncular, hiç bir şey yapmazlar. Sezon ortasında transfer ettiğiniz oyuncuyu bile hemen çalıştırmaya başlayın. Forma giymeyen oyuncu formdan düşer, gece hayatına dalar.

●Sezon öncesi hazırlık maçlarını ihmal etmeyin, hepsini oynayın, kolay rakipler alın, sezon öncesinden form tutmaya başlamak çok önemlidir. PM97'de transfer yapmak biraz daha (bayağı) zordu, 98'de bunu düzeltmişler, oldukça da iyi olmuş, bir menejerlik oyunu olarak tek eksiğiydi belki de bu oyunun...

●Maçları izleyebilmenin yanı sıra (bayağı hoş, kameraları falan bile ayarlayabiliyorsunuz), sadece önemli anlara da rapor halinde canlı olarak bakabilir ya da en güzeli direk sonuçları alabilirsiniz. Gerek bu ayarları gerekse de ses-efekt müzikle ilgili ayarları ekranın en üstünden yapabilirsiniz...

PM98'le ilgili söylenecek çok fazla bir şey kalmadı...

Geri sayım ve bu sayıyla ilgili, bir kaç söz de buradan edeyim diyorum şimdi...

Aslında evet, itiraf ediyorum, ben daha derginin o ilk sayısından bu yana, geri sayımın sonucunu biliyordum. 41 sayı, 43 koca ay, kimselere bir şey söylemedim, bilmiyorum dedim, gözlerimi kaçırdım, kendimce alışmaya çalıştım...

Hala mavra yapabilmem de, sanırım GAMESHOW'da yazar olabilmemden belli, şu zamanda bile, yıkılmak bi kenara, 'sarsılmamış bile herif' izlenimi yaratabilmek...

Oysa,

gölgelere çekilme zamanı şimdi. Işıkların ne gerisi, ne de berisi olacak artık. İnme vakti sahneden... Mal gibi bakma, et getir but getir, biraz daha "mut" getir Hancı. Birini kaybettim, belki en büyüğü sen bilmezsin, dergimi kaybettim. Varil varil boya getir Hancı, neye çare olacak bilmem ama, Palyaço'nun gözyaşları bunlar, kolay değil, başkasına benzemez,

bir kere başladı mı dinmez bir daha bunlar...

☒MUDER "Accountant"
muder@gsmnet.com

FİRMA: GREMLIN SOFTWARE
TÜR: FUTBOL MENEJERLİĞİ
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK
GENEL: %87

FIELDS of FIRE: WAR

Nasıl başlasam ki? Yani nasıl bir giriş yapsam ki? Zaten herşeyin başlaması ve bitirmesi en zor olandır. Ama başladıktan sonra bir çağlayandan akan sular, dağların arasından gelen rüzgar gibi geçer koskoca yazı. Acaba çocukluğumla ilgili bir anıyı anlatıp ordan mı konuyu bağlasam? Ya da mavra bir giriş mi yapsam? En iyisi şimdi yaptığım gibi aklımdan geçenleri anlatayım. Aslında amacım ukalalık değildi. Sadece iyi bir giriş yapmak istedim. Yani yazarken; okuyanların, beni sevenlerin, bana değer verenlerin (var mıdır acaba) benim hakkımda iyi bir şeyler düşünmelerini arzuladım. Hayatın acılarından, sevgiden aşktan bahsetmek isterdim bu satırlarda ama ne bileyim fazla da canınızı sıkmak istemedim açıkçası. Şu yazı girişlerini yazmak çok zordur hep.

Zaten yüzyıllardan beri yazarların en büyük problemi yazı girişi yapmaktadır. Aslında bu yazıyı aldığım gece ne kadar sevinçliydim. Ama sonra olanlar. . . Neyse biz yazımıza dönelim ve bize bu yazıyı veren kabile reisimiz MEG'i ve diğer güvenenleri (başka kimse yoktur ya neyse) mahçup etmeyelim.

Oyunumuzun adı Fields of Fire, yapımcı firmadan başka kimsenin bilmediği kırmızı urbalılarla fransız çetesinin arasında geçen bilmem ne savaşını konu alıyor. Bu savaş Amerika kıtasındaki ilk kolonileşme hareketleri sırasında geçmiş (tir herhalde). Oyunumuz bir adet real time strateji ama hem turn based'lerdeki gibi taktiksel, hem rpg öğelerini barındırıyor ve aynı zamanda bir aşkı anlatıyor (hö?). Bu oyunun diğer real time strategy'lerden farkı, onlardaki gibi harvest yap, bina kur, asker üret, upgrade yap, bando mızıka saldır, yenil, güreşe doyma oyunu değil, yani kaynak toplamaya değilde taktik ve askeri zeka kullanmaya dayanan oyunlardan. Hani derler ya hızlı mouse kullanmaktan çok hızlı beyin kullanmak gerektiren bir oyun. Tabi para toplamak da gerektiriyor ama durum biraz farklı açıkçası; oyunun ilerleyen kısımlarında da görebileceğiniz gibi.

Hep beraber install ettikten sonra hep beraber güzel demoyu izleyip (şu laf güzel en azından: "İleride kahraman olabiliriz ama bugün sadece savaşçıyız") menülere geçelim. Aslında menülerde açıklanacak fazla bir şey yok kısaca göz atarsak **Tutorial** ısınma koşuları, **Hall of Fame** hatıra defteri, **Load a Game** savelediğimiz oyunları yükleme ve **Exit Game** de oyundan çıkma oluyor. Yanlardaki **Start as French** ve **Start as British** seçeneklerinin ise bir anlamı yok süs olsun diye koymuşlar. Ben ingilizlerle oynadım fransızların tipleri ve konuşmaları acaipti (bi de bölümleride zordu).

Bu seçeneklerden birini seçtikten sonra karakter ekranı çıkıyor karşımıza. Ben ingilizlerde Ranger Young'u seçtim, fransızlarda ise Strong Heart gözüme güzel gözüktü (aslında hikayeleri beğendim özellikleri değil). Siz tip ve hikayeden çok özelliklere bakın diyor ve bu özellikleri bir bir açıklıyorum:

Health karakterimizin sağlık durumudur ve o kalpler sönerse ölür.

Strenght ise adından da (koldanda) anlıyabileceğimiz gibi zeka (hö?) pardon güçtür ve bire bire savaşlarda etkili olur.

Shooting yiğidimizin ateş-isabet-ıska oranını belirler.

Intelligence de skilleri daha iyi kullanmamızı ve daha kolay öğrenmemizi sağlar.

Experience karakterimizin çoğaldıkça daha korkulacak bir tip olmasını sağlarken, moralide de ateş-isabet-camı kırdık oranını belirler.

Weapon ise at-avrat-silah üçlemesinden birini oluşturur (hangisi? avrat?)

Yandaki skillere gelince bunlar iki gruba ayrılırlar bir grup karakterimizin o an için bildiği skilleri oluştururken, diğer grup ise ileride örenebileceği skilleri oluşturur. Bu skilleri ya shoplardan alacağımız kitaplardan (kazık) ya da skilli bilen birinin skilli skili örenmeye yatkın birinin önünde uygulaması ile gerçekleşir (beleş). Bu skilleri ve uygulamak için neler gerektiğini ise aşağıda anlatacağım:

Language: Dil kullanma kabiliyeti; uygulamak için sadece bu skilli bilmek yeter ve düşmana çaktırmadan diplerine kadar girip haince ve sırıta sırıta tetiğe basmamızı sağlar. Saçma olarak gözükmekle beraber bazı aşamalarda hayatı önemi var.

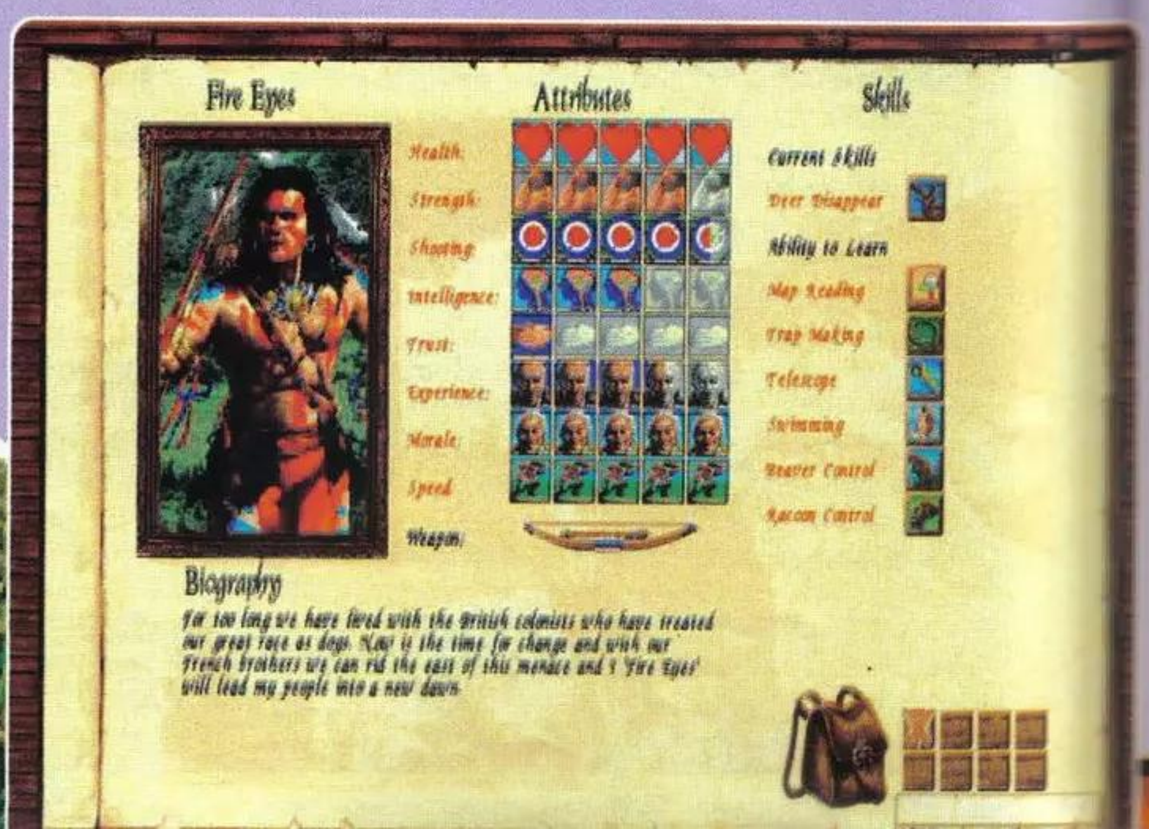
Barricade: Barikat kurma olayıdır. Oyundaki hiç bir yürüyen varlık bu barikatları aşamaz ve bunların arkasında durduğunuz sürece düşmanın sizi vurması zorlaşır. Bu barikatları beleş kurdurtmazlar adama elbet bir de balta gerekir kurmak için.

Medicine: Doktorculuk oynayıp kendimizi ve etrafımızdakileri iyileştirmemizi sağlar. Medicine bottle (bir seferlik kullanımlar için) veya medicine kit (sonsuz kullanımlar için) gerektirir.

Map Reading: Coğrafyadan çakmak anlamına gelir ve haritayı bu skili kullandığımız sürece açar. Tabiki bu iş için bir harita gereklidir toprağı inceleyerek açamazlar ya koskoca haritayı.

Telescope: Banyo yapan generalin kızını röntgenlemeye yarar ancak isterseniz etrafı incelemek içinde kullanabilirsiniz. Bir adet kocaman dürbüncük gerektirir.

Cannons: Topu doldurmaya, gaza



ALONG THE MOHAWK

getirmeye ve ateşlemeye yarar. Bazı aşamalarda gene hayati önemi olan bu skilli kullanmak için bir top bir de kibrit gerekir.

Tracking: Ateş hala sıcak fazla uzakta olamazlar skilli olup ayakizlerini izleyerek düşmanı bulmamızı sağlar.

Trap Making: Enayi tuzağı kurmaya yarar. Ağaçların altına ip tuzağı, yerlere ise çukurcuk tuzağı kurabilirsiniz. Tuzaklara düşen askerler ölürler hayvanlar ise düşerlerse derileri yanda bulunur beleş beleş alıp satabilirsiniz.

Swimming: Sulardan geçişi sağlar. Uygulamak için can simidi gerekir. (mi?) Dikkat edin skill çizgisi dolarsa boğulursunuz. Ölünüzü bulup ta gömemezler bile.

Camouflage: Tırstığınız zaman düşmanlardan saklanmaya yarar. Hareket ederseniz düşmanlar sizi görebilir ve saldırırsanız kamuflajınız tamamen bozulur.

Eagle eyes: Kartalları kandırıp kendi çıkarlarınız uğruna kullanmaya yarar. Bu kartallar çok güzel keşfederler etrafı ve ben kartal olmadan kullanmayı beceremedim açıkçası.

Bear Control: Ayıcıkları ağınıza düşürüp düşmanın üzerine salmanızı sağlar. Bir kaç numara yaptırıp para da kazanabilirsiniz.

Wolf Control: Bu seferde utanmadan kurtçukları gaza getirip düşmanın üzerine salmanızı etrafı keşfettirmenizi ve hatta ayak işlerinize baktırmanızı sağlar.

Racoon Control: Bu kadar hayvanı kullanmak egonuzu tatmin etmediyse, bu seferde zavallı rakunları düşmandan birşeyler çalmak için üzerlerine salmanıza yarar. Etlerinden sütlerindende faydalanabilirsiniz.

Deer Disappear: Geyik şekline girmenizi sağlar (aklıma kara murat esprisi geldi ama yapmıyacam, cıvıtmamak lazım). Merak ettiğim kendi adamlarınız deri için sizi avlar mı? Ha birde geyik derisi gerekir sonra neden yapamıyorum demeyin.

Beaver Disappear: Hep özenipte olamadığınız kunduzlara dönüşmenizi sağlar. Bunun içinde deri gerekir ama geyik derisi değil kunduz derisi.

Stealth Attack: Ağaçların çalıların arasına gizlenip düşmana aniden saldırmanızı sağlar. Kullanmak için ağaç ve çalı gerekir esprisi yapmıyacam fazla cıvıttık zaten.

Evet karakterimizi seçtik, starta bastık, başladık oyuna, hiç bilmediğimiz yerlerde, hiç tanımadığımız bir ülkedeyiz. İlk olarak kaledeki binalardan biraz bahsedelim. Başlıca 4 bina var, bunlar Commanders Office, Store, Resthouse ve Reinforcments room. Commanders officeden görevimizi alabilir, Storeda eşyalarımızı satıp para kazanabilir, Resthouseda dinlenip gurubu değiştirebilirken, Reinforcments roomdan kale için asker satın alabiliyoruz. Aşamaya başlamadan önce ilk olarak Commanders office girin ve görevinizi öğrenin. Örenmeyip geyik meyik avlayayım geçiniyim derseniz komutan bir süre sonra size bir mesajcı yavrucak yolluyor. Neyse görevi aldık, partiyide seçebildik, skill demosunuda izledik, e artık göreve atılabilir, bin atlı akınlarda çocuklar gibi şenlenebiliriz. Göreve atılmak için ilk önce ana haritadan o görevin haritasına geçmek için gitmeniz gereken nokatıyı örenmeniz lazım ki bu beyaz bir taştır ve üzerinde ülkenizin bayrağı vardır. Bu noktaya gidince görev haritasına geçer, görevi yapar ve geri döneriz. Arada ekrandaki ikonlarıda açıklamak gerekirse soldaki büyük kısım ana ekran olur, altta kullanabileceğimiz skiller yer alır, a işareti ise karakter ekranına gider. Bunun üzerinde grup seçme, gruba şekil verme gibi işlemlerin yapıldığı ikonlar bulunur. Daha da yukarıda pause ikonu bulunurken, en sağ üstte harita, altında ise karakterlerimizin o anki durumlarını kısaca bize ileten bir ekran bulunur. Burdan o an seçtiğimiz karakteri ve partiyi görebiliriz. Para kazanmak içinde düşmanlardan düşen paraları toplamamız, hayvanları katledip derilerine el koymamız, kurban bayramlarında derileri toplamamız ve düşmanlardan düşen eşyalarıda ölüye saygı maygı göstermeden toplamamız lazım. Savaş bu acıma acınacak hale gelirsin diye

boşuna dememişler. Ha birde kale ekranından görev ekranına grup dışında asker götüremiyoruz o askerler aradaki saldırılarda kaleyi korumakta kulllanılıyolar.

Evet yazının gene geleneksel olarak dilekçeye dönüştüğünüde farkettiğimize göre artık bölümleri anlatmaya başlayabiliriz. Ben ingilizler ile oynadığım için doğal olarak ingiliz bölümlerini açıklıyorum. Bölümleri anlatmadan önce söylüyeceğim şey bu anlatımlarda öncelikle bölümdeki amacımızı belirtip daha sonrada birkaç tiyo verme yoluna gittiğimdir ancak ufak bir yer sorunu yaşanmış olacak ki sadece bir kaç bölüm anlatabildim. Neyse siz bu bölümleri bir bitirin hele kalanını kendinizde bitirebilirsiniz zaten:

1.Aşama: Bu aşama her oyunda olduğu gibi gayet kolay bir oyuna ısındırma ve oyuncunun gözünü korkutup oyundan soğutmama bölümü. Amacımız düşmanın gözetleme postalarını vurmak, zarar vermek, sonrada şarkılar eşliğinde üsse dönmek. Ne diyim kolay bir aşama bunu geçemesseniz zaten oyunu rafa kaldırma zamanı gelmiştir.

2.Aşama: Bu aşamada amaç her ne kadar fransızların gözetleme postasını toprağa gömmek gibi gözükse de, tepeyi tut mut sözlerinden işin içinde bişey olduğunu anlıyabiliyoruz. Şimdi vereceğim taktik şu: Hemen kuzeyde buluşacağınız adamlarla buluşun tepeye gidin, tepedeki askerleri halledin, askerleri tepeye güzelce yerleştirdikten sonra bir askeri kahramansın şöylesin böylesin felan diyerek gaza getirip kızılderililerin üzerine salın. Askeri öldürüp gaza gelen ve tepeye saldıran kızılderilileri arkadaşlarının ölümü sonucu gaza gelen askerler tepeleyince gene kahramanlık türküleri söylüyerek kaleye dönün.

3.Aşama: Kale komutanı başka işimiz gücümüz yokmuş gibi kızkardeşimidir kızımıdır bir bayanı kurtarma görevini bize verir. Bizimde boynumuz komutana karşı kıldan ince olduğu için bu görevi bayıla bayıla kabul ederiz. Tek başımıza başladığımız görevde önce soldaki mağarada can yoldaşımız bir ranger buluyor, sonra Lone Snake'i kurtarıyoruz. Daha sonra kızın bulunduğu ev ile kale arasını tuzaklarla döşeyip eve kara murat misali dalarak korumaları hallediyoruz (yazıda fazla kara murat esprisi yaptık en iyisi başka yapmamak). Kız, Lone Snake, Ranger kardeş ve kendimizden oluşan çete ile tuzaklardan kurtulanları kurtulacaklarına pişman ettikten sonra ya gider kaledekileride tepeler hazineleri toplarsınız ya da çekip gidersiniz gerisi size kalmış açıkçası.

4.Aşama: Daha kale komutanın açıklamasından (güzel haber felan) (o şehit düşen kahraman, oğlu felanmıydı acaba bizi gaza getirmeye çalışıyor) bir işler olduğunun anlaşıldığı aşamada amaç köye Lone Snake'in yardımları ile girmek ve düşman komutanını halletmek. Bu aşamada mutlaka bag'i boş bir adam ve bir de tuzakçınız olsun. Aşamaya başlayınca tüm askerleri en kuzeye götürün. Bag'i boş olan gariban ile köydeki beleş derileri toplarken, tuzakçı da her evin önüne bol bol tuzak kursun. Daha sonra şehit edilecek garibanımızı Lone Snake'nin dibine yollayın (kuzey batıda). Lone Snake'i takip edin; köyde bunun bir tuzak olduğunu farkedeceksiniz. Garibanımızı hemen olay yerinden kaçırın kaçarsanız kurtulursunuz kaçamassanız şehit düşersiniz ama en azından kahraman olursunuz. Bu devirde bunuda bulmak zor idare ediverin işte.

5.Aşama: Kuşatma altındaki köyü gece yarısına kadar korumalıymışız. Açıkçası bu campaigndeki ilk zor aşama yani kızılderililer eğer sizle teketeke girerlerse çok asker kaybedersiniz. Aşama başlayınca direk güneye gidin askerleri köye sokun ve ordaki geçide barikat kurun. Hızla en güneye gidip oraya da bir barikat yerleştirin. Bu barikatlar sizin düşmanla teketek dövüşe girmenizi ve kurşunlardan daha az etkilenmenizi sağlayacaktır. Dediklerimi başarıyla yapıp gurubu dağıtmazsanız kolay bir aşama olabilir ama barikat kurmadan gerçekten de çok zor.

6.Aşama: Doyumsuz fransızlar bu sefer de kalemize saldırıyorlar. Kaleye gidecek mesajı götürmek için bir enayi arıyan komutanda bizi buluyor tabiki. Amacımız anlaşılacağı gibi kaleye mesajı götürmek. Mutlaka kamuflaj gerektiren bir aşama çünkü çok düşman var ve tek kişisiniz. Düşmanlara dikkat ederek ve varsa teleskobunuzu sık sık kullanarak kaleye doğru ilerleyin. Nehiri geçerken bir ranger kardeş daha bulacağız. Onu da yanımıza katarak kaleye ilerleyin. Gelince son bir kez save edin gözlerinizi kapatın ve kaleye koşun.

7.Aşama: Kaledikler bizi çok sevmiş olacak ki kaleye saldıran topu etkisiz hale getirmekte bize düşüyor gene.

Gurubumuzla beraber önce kuşatmayı yaralım, takviye kuvvetleri eze eze topa yaklaşalım. Dil (language) özelliği olan biriyle topa iyice sokulup topçuyu (yanlış anlaşılma olmasın) şişleyelim. Sonrada kaleye geri dönüp bu aşamayı da geçelim.

8.Aşama: Zor ve eğlenceli aşamalardan biri. Amacımız fransızların köyünü basmak, kadın çocuk demeden şişlemek, sonra evleri yakmak (sadece cephanelik gibi kullanılan evi) ve sonrada geri dönmek. Doğuya doğru ilerleyin ve ilk olarak kızılderilileri çetenize katın. Daha sonra bay tom u bataklıklardan kurtarın; onun evindekileride halletmeyi ihmal etmeyin. Sonra köyü basın (ben ayı kontrolü kullanarak yarısını önceden temizlemiştim). Kanlı savaştan sonra cephaneliğe girin, kibrit olan bir elemanla barutu ateşleyin, Attributes ikonunun üzerinde beliren kibrite basın ve evden koşarak uzaklaşın. Sonrada tuzaklara dikkat ederek geri dönün kalenize, saaddet yuvanıza.

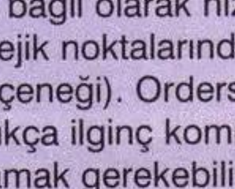
Aslında oyunumuz iki taraf için de 18 er aşama, ben ingilizlerle bitirdim ama biraz tüyo vermek ve mavra yapmak için yer ayırdım, yani sadece 8 tanesini açıkladım. Önce oyunla ilgili (yok neyle) biraz tiyo veriyim (ne bu her oyunda tiyo):

- Öncelikle grubunuzu hizaya sokarken gurup üyelerinin silahlarına dikkat edin, boy sırasına sokacağım diye kasmayın. Çakmaklı tüfeklileri en arkaya, tabancalıları ortaya, teketekte güçlüleri ise en öne koyun. Koydunuz mu? Aferin.
- Soldaki ikonlardan olan formations ve orders seçeneklerini iyi kullanın. Formations seçeneği ile askerleriniz yer şekilleri ve savaşın gelişmesine bağlı olarak hizaya sokun (oyunun stratejik noktalarından birisi de bu formations seçeneği). Orders menüsünde ise oldukça ilginç komutlar var duruma göre uygulamak gerekebilir. (gerekmeyedebilir ben hiç uygulamadım açıkçası)
- Hayvan avcılığına (oyundaki en büyük geliriniz olduğu için) çok önem verin. Kale haritasında hayvanların geçtiği yerlere tuzaklar kurun ve her aşama arasında bu tuzakları kontrol edin. Bazı görev haritalarında çok hayvan oluyor bunlarıda avlamayı ihmal etmeyin. Bu hayvan derilerini değerlerine göre sıralarsak en değerlisi geyik, daha sonra kunduz, en değersizleri ise ayı ve rakun derileridir. Diğer hayvanları avlamayın boşuna onlardan deri elde edemezsiniz.
- Kalenizde mutlaka bol asker bulunsun, bazı aşamalarda çok sağlam saldırıyolar. Ben genellikle 20-30 asker tutarım kalemde ama buna rağmen bir saldırıda neredeyse kale düşüyordu. Bu reinfocmentsdaki askerlerden kırmızı urbalıları duvar arkalarına, ranger ve blunderbussları kapılara ve baltalı kızılderilileride en öne yerleştirin.

Oyunumuz bence piyasadaki diğer real time strategy'lere göre çok güzel. Her şeyden önce harvester tabusunu yıkması açısından alınmaya değer bir oyun. Buna karşılık sıcak savaş sırasında askerlerinizin kontrolünün zorlaşması bir eksi. Oynanabirlikten kaybetmesine rağmen adamlar en azından farklı bir şeyler yapmışlar bu yüzden bile alınmaya değer. Alın, aldırın. Son olarak bu yazıda emeği geçen tüm ekip arkadaşlarıma ve bana destek olan herkese teşekkürü bir borç bilirim (onlar kendilerini bilir).

Bu yazının da sonuna geldik size doyum olmaz ama her güzel şeyin bir sonu vardır (bazen olmaması gerekmesine rağmen). Umarım bir kez daha görüşürüz, kendinize iyi bakın. . .

☒Emre "Acıların Generali" Yılmaz
e-mail: emrey@aidata.com.tr



FİRMA: EMPIRE STUDIOS
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM
Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %85

MECH CON

GİRİŞ:

Windows 98'den, Internet'den ve konsol makinelerinden önce, yani biz daha çocukken tek eğlencemiz televizyondu. İşte o zamanlar Japonların yaptığı çizgi filmler ortalığı kasıp kavuruyordu. Voltran'lar, Robotech'ler vs. sanırım bunları hatırlıyorsunuzdur. Nedense bu savaşan robot hikayesini herkes beğenmişti. Şimdiye kadar robotlarla ilgili bir çok şey yazılıp çizilmiştir. Mesela bir kısım insanlar bu teneke kafalıların yakında işlerimizi ellerimizden alıp bizi de yağlarını değiştirtmek için kullanacaklarını söyleyip dururlar. Kimileri ise robotların insanları tembelliğe alıştıracaklarını ve yeni neslin gayet hantal ve tombul bir ırktan meydana geleceğine inanıyorlar. Sizin bu konu hakkında neler düşündüğünüzü bilmiyorum. Zaten bu o kadar da önemli değil zira açıklamaya çalıştığım oyun yani Mech Commander robotlarla ilgili bir oyun olmasa böyle bir girişe bile gerek duymazdım. Oyunun ismi içinde geçen "Mech" kelimesi size yabancı gelmemiş olsa gerek. Çünkü bundan öncede robot simulasyonu tarzında birçok Mech oyunu yapıldı. Ama bizim ilgilendiğimiz Mech Commander bu tarz değil. İşte bu noktada real time strateji tarzından hoşlanan çoğunluğu oluşturanlara güzel bir haberim var. Mech Commander tam bir real time strateji oyunu olmasada {çünkü onu bu tür oyunlardan ayıran özellikleri biraz değişik} bu türü sevenlerin kesinlikle kaçırmaması gereken bir oyun.

TANITIM:

Dilerseniz tek CD'den oluşan oyunu size biraz tanıtmaya çalışayım. Her real-time strateji oyununda olduğu gibi bu oyun için de bolca sabır, zaman, iyi bir mouse, hızlı bir bilgisayar ve bir de siz lazımsınız tabii. Oyunu sorunsuz install edebildiyseniz baştaki demoyu mutlaka seyredin. Gerçekten çok güzel hazırlanmış. Demodan sonra klasik olarak sizinde tahmin edebileceğiniz gibi karşınıza bir menü gelecektir. Sizinde kolayca ne işe yarayacağını tahmin edebileceğiniz bu seçenekleri ben sırf 3 sayfayı doldurmak için açıklıyorum.

New Campaign: İşte suyun başı burası. Oyuna buradan giriyorsunuz. Birazdan ayrıntılı olarak açıklayacağım zaten.

Save Mission: Zafer sonunda durumunuzu kaydetmek için.

Load Mission: Galibiyet sonunda veya oyunu tekrar açtığınızda kaldığınız yerden devam edebilmek için.

Preferences: Ekran parlaklığı, müzik, telsiz mesajları ve ses efektleri gibi ayarları buradan yapıyorsunuz.

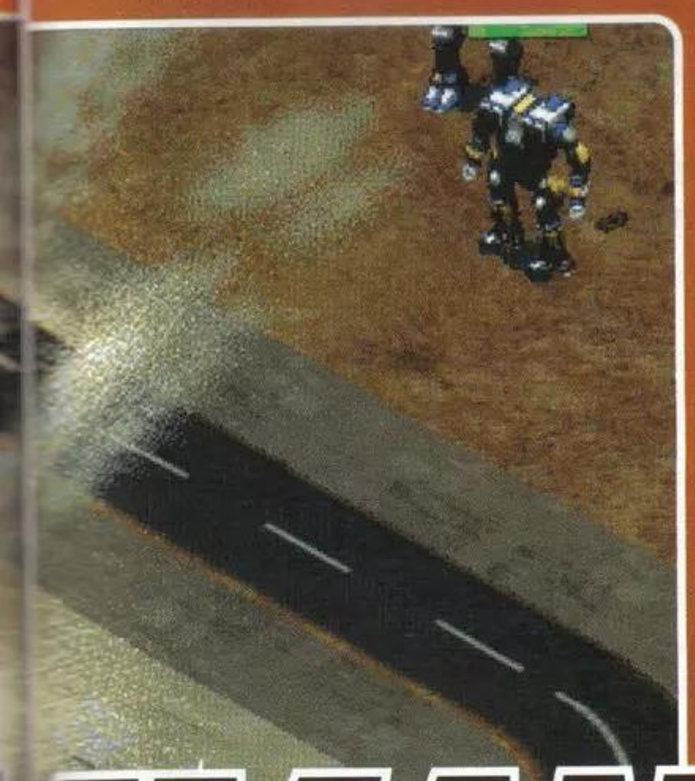
Multiplayer: Artık her real-time strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda seri, modem, network ve Internet bağlantıları üzerinden rahatlıkla oynanabiliyor. Network ve Internet üzerinden oyunu 6 kişi, diğer bağlantılarlada 2 kişi beraber oynayabilirsiniz.

Opening Cinema: Baştaki o güzel demoyu tekrar seyredebilmek için.

Return the Game: Bu menüden o anki oyuna geri dönmek için.

Quit: Oyundan sıkılıp mola vermek isteyenler için.

Şimdi New Campaign'i seçin ve asıl oyuna girin. Buradaki seçeneklerin ne işe yaradağınıda size teker teker açıklamalıyım. İlk seçenek olan Main menu bir önceki menüye dönmeye yarıyor. *Briefing/Deployment Screen Control:* Buradan görev ile ilgili bilgileri görebilirsiniz. O görevde yapılması gerekenler adım adım açıklanıyor. Ayrıca sağ tarafta görev yerinin uydunun çekilmiş fotoğrafı ve hedeflerin yerleri ile



MANDER

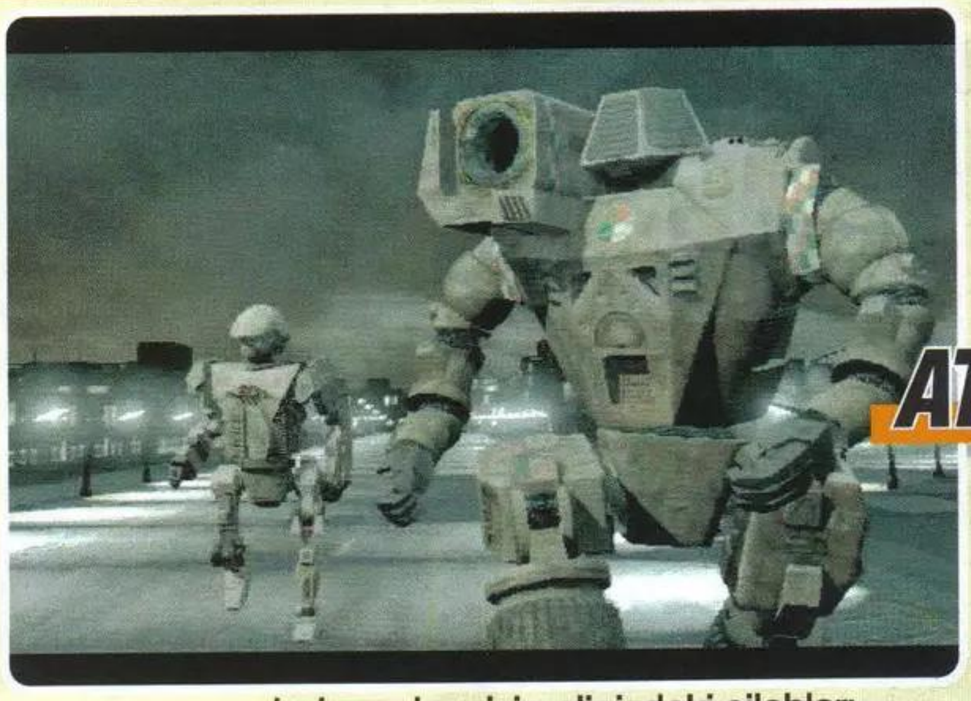
sizin göreve nerede başlayacağınız gösteriliyor. Bu ekranın sağ üst köşesinde ise zamanı ve RP başlıklı {Resource Points} bir gösterge daha görecekesiniz. RP oyunda parayı temsil ediyor. Yani ne kadar çok RP'niz varsa o kadar zenginsiniz. RP siz görevleri tamamladıkça artıyor. Uydu görüntüsünün altındaki ağırlık göstergesi o göreve çıkarken maksimum ne kadar araç, robot vs. gibi şeylerinin limitini gösteriyor. Eğer bu limitin altında araç götürüp görevi başarırsanız, bölüm sonunda bonus RP alırsınız. Ekranın sağ alt tarafında hazır olan Mech savaşçılarını göreceksiniz. Zaten birazdan bunları nereden hazırlayacağınızı anlatacağım. Haritanın solundaki force yazan boş slotlara bu savaşçıları sürükleyip bırakınca göreve hazır hale geliyorsunuz. Burada artık tek yapmanız gereken şey begin mission düğmesine basmak. Gelelim ikinci seçenek olan **Purchasing'e:**

Oyunun en önemli menüsü bu zaten. Birkaç alt menüye ayrılıyor ilki **Mech:**

Burası tam bir Mech galerisi. Paranıza göre ve o anki mevcut Mech'lerden satın alabilirsiniz. Oyunda ilerledikçe değişik Mech'ler çıkıyor tabii ki. Yanılmıyorsam 18 değişik Mech mevcut. Başlangıçta dandik Mech'ler kullanırken. Sonraki bölümlerde görevlere göre daha modern ve etkili Mech'lere ihtiyacınız oluyor. Mech'inizi aldınız ama onu kullanmak için bir de Mech Warrior' ihtiyacınız var. Bunu da Mech Warriors seçeneğine basarak halledebilirsiniz. Aman derim pilot alırken özelliklerine bakmayı ihmal etmeyin. Atış gücü, ustalık gibi özelliklerine bakıp ona göre pilot almanız sizin avantajınıza olacaktır.

Componets:

Bu seçenek ile de Mech'inize değişik aksesuarlar ve silahlar ekliyorsunuz. Tabii paranıza göre. Silahların üstlerine gelip ne kadar etkili olduklarını görebilirsiniz. Bu ekranda sol tarafta bulunanlar sizin elinizdeki silahları, sağ tarafta bulunanlar ise satın alabileceğiniz silahlardır. Bir silahı almak için onu işaretleyip sol tarafa sürükleyin. Satmak için ise tam tersini yapın. Pilotları ve Mech'leride bu şekilde alıp satabilirsiniz. Son seçenek Mech Bay'da ise Mech'lerinizin genel bakımını yapıyorsunuz. Görev sonunda hasar alan Mech'leri bu seçeneğe girip tamir edebilirsiniz. Ayrıca hangi Mech'i hangi pilotun kullanacağınıda buradan ayarlıyorsunuz. Eveeet işte hepsi bu zaten o kadar da karışık değil. Eğer hazır olduğunuzu düşünüyorsanız begin mission'a basarak ilk bölüme başlayın.



GÖREVLER:

Alnımızın akıyla ilk göreve başladık. Size hemen yukarıdaki menüyü açıklıyayım.

Map: Bu ilk seçenek zaten görev yerinin haritası. İsterseniz +/- tuşlarına basarak görüş alanınızı ayarlıyabilirsiniz.

Data: Buradan Mech'lerinizin durumları hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Ne kadar hasar aldıkları enerji durumları vs.

Briefing: Bu görevde yapmanız gereken şeyleri tekrar okumak isterseniz buraya bakın.

Salvage: Bu seçenek size bölüm içerisinde düşmana ait konteynırları ele geçirince nelere sahip olduğunuzu gösteriyor. Evet eğer Mech'lerinizi daha yakından görmek istiyorsanız,

ATLAS

Bizim tarafın en iyi mech'i bu, ama ağır olduğundan genelde tadını çıkaramıyorsunuz. Adil bir dünyada maximum payload on bin ton olurdu, siz de bir sürü atlasla göreve gidip keyfinize bakardınız ama burası adil bi dünya değil (sanki bilmiyonuz).

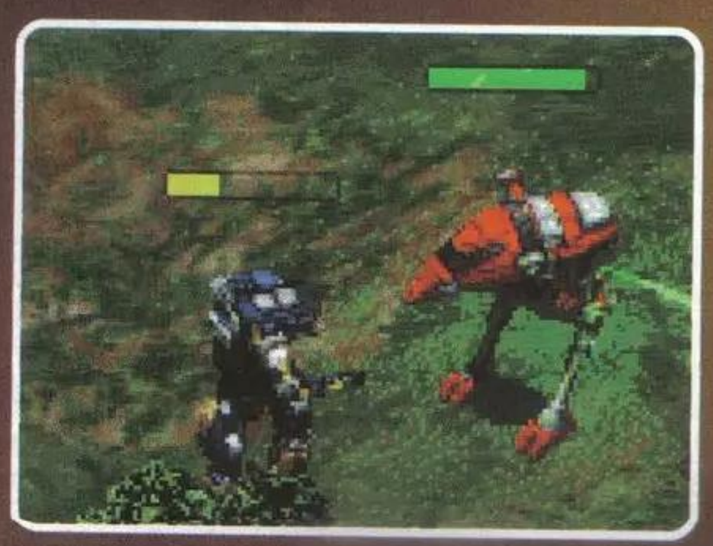
HUNCHBACK

Benim en sevdiğim mech Hunchback. Hemi hafif, hemi hızlı, hemi de iyi kötü savaşıyor işte. Silah seçimine maksimum önem vererekten 4-6 hunchback ilen halledemiceğiniz pek görev yok, her zaman illa madcat, atlas olacak diye bişey yok

MADCAT

Bu da düşmanın en iyi mechi. Eğer salvage'dan falan bir tane elinize geçerse gözünüz gibi bakın ona. Ama geçmedi diyelim, en akıllca karşı taktik kısa menzilli silahlarla donatılmış bir kaç hızlı mechi üstüne salmak olur (galiba).

yukarıdaki büyüteç tuşuna basın. Böylece o bölgeye daha yakından bakmış olursunuz. Mech'lerinizi üstlerine kliklemek vasıtasıyla seçebiliyorsunuz. Eğer yürütmek yerine koşturmak istiyorsanız. Büyüteç tuşunun bir solundaki tuşa basın. Onun yanındaki tuş ise gerekli donanımı olan Mech'i zıplatmaya yarıyor. En baştaki tuş, Mech'i nöbetçi ve escort yapmak için kullanılıyor. Bu sıranın üstündeki tuşlar ise Mech'lerinizin ne tür bir saldırı yapacağını ayarlıyor. Haritanın üst tarafında bulunan tuşlar. Değişik görevlerde hava saldırıları yapmaya yarıyor. Bunlardan birini seçin istediğiniz bölgeyi



mouse ile işaretleyin. Bir süre sonra orası bombalanıyor. Eveeeet sanıyorum bütün seçenekleri size açıkladım. Bundan sonrası tamamen size kalmış. Bence oyun gerçekten alınmaya değer. Ama biraz zor olduğunuda itiraf etmeliyim. Eğer bu tür real-time stratejilerden hoşlanıyorsanız kaçırmayın derim ben.

SON:

Hemen baştan söyliyeyim yazımın bundan sonrası oyun ile ilgili değil. Uzun bir süredir derginin kapağında oluşan geri sayımı sanırım tüm dergi okurları biliyor. İşte bu yazı tamamen onunla ilgili. Sırf kendi merakım yüzünden bu geri sayım hakkında irc de ve sağda solda yaptığım nabız yoklamalarını aşağıda listeledim. İşte okuyucularımızın ve dostlarımızın geri sayım hakkındaki düşünceleri ve görüşleri buyrun okuyun;

- Dergi XXXXX dergisi ile birleşecek ve kademe atlayacak.
- Dergi globalleşme sürecine girecek.
- **Dergi yeni bir CGW olacak.**
- **Dergi cd verecek.**
- **Derginin fiziksel yapısı değişecek.**
- **Car hi-fi Accessories en nihayet çıkacak.**
- **www.gsmnet.com açılacak ve çok güzel olacak.**
- **Dergi bir ek verecek (ne olduğu belli değil).**
- **Hiç birşey olmayacak ve isyan çıkacak.**
- **Dergi yeni çıkan bir frp dergisinin ilk sayısını verecek.**
- **Overdose tamamen ayrı bir dergi olacak.**
- **Geri sayım yanlışlıkla çıktı ve bu hala farkedilmedi.**
- **Dergi yazarları tamamen değişecek.**
- **GameShow "biz misyonumuzu bitirdik" deyip kapanacak.**
- **Kendi yaptıkları bir oyunu cd de verecekler.**
- **Hiçbirşey yok aslında daha çok satsın diye yapılmış bir olay.**
- **Dergi 3 d gözlük verecek ve dergi 3d çıkacak.**
- **Mac dönecek.**
- **Timur dönecek.**
- **Serkan dönecek.**
- **Dergi kaset, CD veya plak verecek.**
- **Dergi, geri sayımın olduğu tüm sayıları getirenlere yemek takımı ve yatak çarşafı verecek.**
- **Dergi Gameshow'da çalışanların posterini verecek.**
- **Dergi araba verecek vs.**

Sizin gördüğünüz gibi geri sayım hakkında yarı şaka, yarı ciddi çok şey söylenmiş. Ama bunlardan hiç birisi doğru değil elbet. İşin gerçeği şu ki dostlarım dergi KAPANIYOR!. Zaten girişteki editör yazısında Emin bunun nedenlerini en iyi şekilde dile getirmeye çalışacaktır. O yüzden ben derginin kapanma nedenleri üzerinde durmayacağım. Yapmak istemediğim ve bundan hiç hoşlanmadığım birşeyi yapacağım şimdi. O da VEDA etmek. 1 yıldan fazla bir süredir Gameshow'da yazı yazıyorum. Ama derginin iç yapısında bundan fazla zamandır varım. Bu yüzden şunu çok iyi biliyorum ki dergimiz piyasadaki diğer dergilerde olmayan bir ruha sahipti. Biz GameShow ekibi olarak her zaman bu ruhla okuyucuların hoşlanacağı ve onlara hitap eden bir dil kullanmaya çalıştık. Eğer şimdiye kadar bir kusurumuz olduysa {ki mutlaka olmuştur} affola. Evet tüm söyleceklerim bunlar. Buraya kadarmış meğer. Son olarak bunca süre benim yazılarıma katlanan ve bizi destekleyen herkese teşekkür ediyorum. ELVEDA !

Özgür "The END" GÜLTEKİN
oz@gsmnet.com

FİRMA: MICROPROSE
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK
GENEL: %75

ALESTA BİLGİSAYAR

!!!AYIN ŞOK FIRSATI!!!

P II 266 Celeron
P II LX AT MAINBOARD
32 MB SDRAM
2.1 GB HDD
4 MB S3 VIRGE
14`` SVGA MONITOR
24X CDROM
16 BIT SES KARTI

560$

YÜKSELTME FARKLARI

P II 300 CELERON	40$	CREATIVE SB AWE 64	45$
P II 266 INTEL	110$	33600 INT. FAX MODEM	35$
P II 300 INTEL	150$	56K INT. FAX MODEM	40$
64 MB SDRAM	35$	WIN VIEW 601 TV KARTI	95$
32X CDROM	10$	HP 670 C	175$
DIAMOND STEALTH II	35$	HP 690 C+	195$
ATX KASA	35$	CANON BJC 250	140$
4 MB MONSTER 3DFX I	95$	3.2 GB HDD	25$
8 MB MONSTER 3DFX II	195$	4.3 GB HDD	40$
CREATIVE SB 16	10$	6.4 GB HDD	80$

NOT: Yukarıdaki sisteme klavye, kasa, disket sürücü ve mouse dahil, işletim sistemi hariçtir.. Fiyatlara %15 KDV eklenecektir.

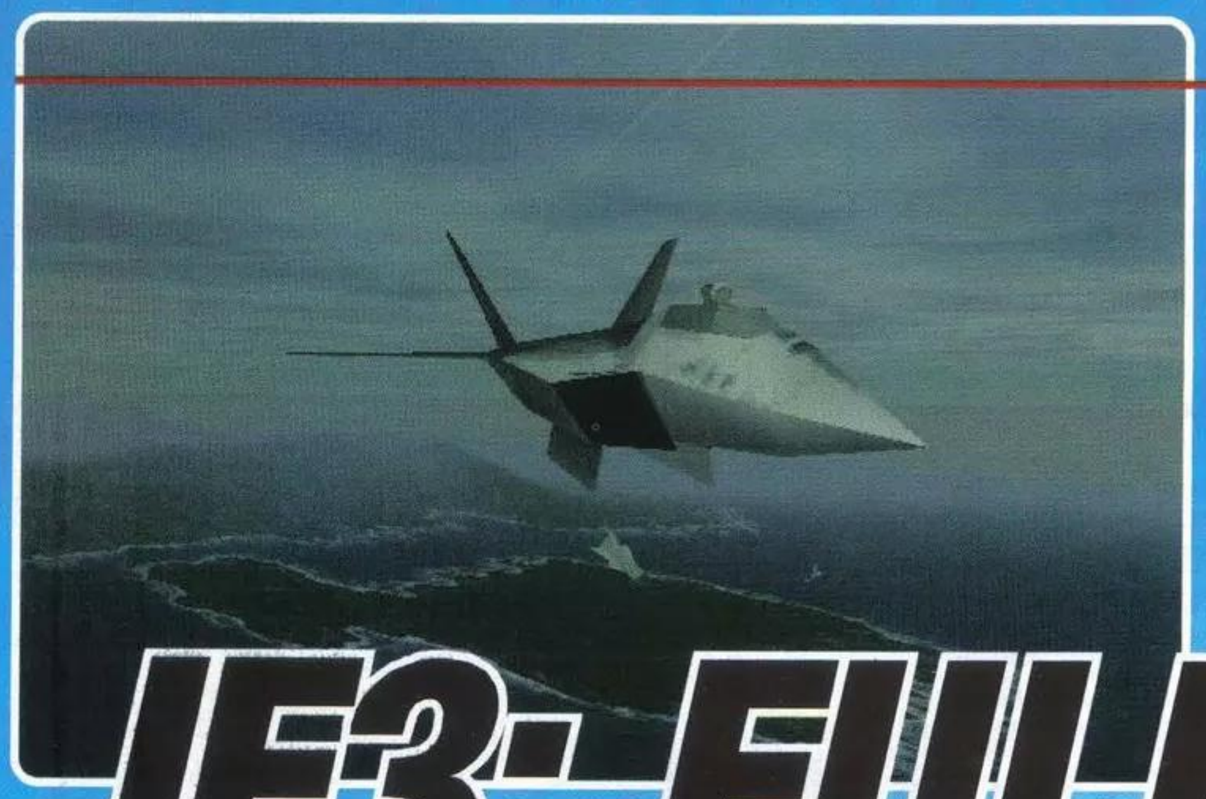
OYUNLAR

1. *Tom Clancy`s Rainbow Six*
2. *World League Soccer*
3. *Captain Claw*
4. *Jazz Jack Rabbit 2*
5. *Commandos*
6. *Holiday Island*
7. *Formula 1 Camp. Ed.*
8. *NAM*
9. *Sin*
10. *Baldurs Gate*

VCD'LER

1. *Pulp Fiction*
2. *Armageddon*
3. *Heat*
4. *Blade*
5. *The Avangers*
6. *Saving Private Ryan*
7. *Snake Eyes*
8. *Hallowen H20*
9. *Star Wars Trilogy*
10. *The Horse Whisperer*

Alesta Bilgisayar Sistemleri Ve İletişim San.Tic.Ltd Şti.
Hoşfırın Cad. Sinanpaşa iş merkezi No:67/217 Beşiktaş TEL&FAX: 2617689



JF3: FULLBURN

Biraz önce soğuk savaş dönemi ve nihilist felsefe ile ilgili yapmış olduğum yazı girişi salak PC'nin dangalakça bir hareketiyle güme gitti. Dolayısıyla alışkın olduğunuz (gıcık olduğunuz) malum başlangıçlarımdan birini yapamıyorum. Zati artık bir önemde arzetmiyor bu. Dergiyi elinize aldığınızda da farkedebileceğiniz üzere GameShow dosyası kapanıyor artık. Dolayısıyla benimde bu alemdeki işim bitiyor. Son yazımda bir simulasyonun denk gelmesi sıradan bir tesadüf sadece. İlk tanıtımımda bir sim'di hatırlarsanız. Başlamadan önce söylemek (yazmak) istediğim birkaç şey var. Dergi kesinlikle batmadı. Bunu bilin. Amatörce bir içgüdünün profesyonelce bir ürünü olan GameShow tam olarak doruk noktada olduğu anda piyasadan çekiliyor. Belki birgün geri döner, belki dönmemek için gidiyor. Ama şunu bilmelisinizki bu dergi başında yazdığı gibi sadece aylık oyun açıklamaları dergisi değildi. Türkiye'nin dört bir yanına ulaşan ve pekçok insanı yazı vasıtasıyla buluşturan bir yapıttı GameShow. Aranızdaki bazı sivriler bunu anlayamazdı. Bizde bunu beklemiyorduk zaten. Beni eleştirdiler örneğin. Oyunları oynamadan yazıyormuşum, sayfa doldurmak için kelime oyunları yapıyormuşum, aykırı ve alakasız fikirler beyan edip birilerini rahatsız ediyormuşum. Evet bunların hepsi doğru aslında. Ancak anlaşılamayan benim misyonum yalnız oyun tanıtmak değildi dergide. Kendini aşmak adına bir takım atılımlar içinde olan adamlardı benim hedefim. Onlar yarınların temsilcileriydi ve benim elimde onlara ulaşmak için bir oyun dergisinden fazlası yoktu. Eğer devam etseydik ve yazılarım kesilmeseydi (bkz. Interceptor) pek çok konuda faydalı olacağıma inanıyordum. Kısa sürdü, yazık oldu falan filan... (Sniff)

... Soğuk savaş tarih sayfalarına emanet oldu. Ama anlaşılan kafalardan kolay silinmeyecek bu dönem. Baksanıza Mission Studios' taki herifler farazi bir düşüncenin esiri olmuşlar. Dengelerin korunma kavgası nasıl sıcak bir çatışmaya dönüşür merak ediyor musunuz. Aaaz sonraaaaaaaa...

Öncelikle şunu belirtmekte fayda görüyorum Jetfighter 3'ü oynadıysanız bilinki bu oyun o oyun. Yirmibeşinci sayıda üstat Levent Göçer tarafından tanıtılmıştı hani. Hah işte onu oynadıysanız ve yeni senaryo, ara ekranlar falan sizin için mühim bir hadise teşkil etmiyorsa bu oyun biraz pahalı (4 CD). Ona göre boşuna kasmayın...

Training önemli. Kesinkes girin ve deneyin. Ben tek tek uğraştım ve sonuna geldiğimde kendimi oyuna gerçekten hazır hissettim.

Single player'dan gireceğiniz **Nordic Fire** Amerikan tarafının görevlerini oynamanıza neden olurken **Phoneix Rising** hadisenin Sovyet kısmına dahil olmanızı sağlar. Görevler her iki taraf için dengelenmiş gibi görünsede Rusların mission'ları bana daha bir zor gibi geldi. Belkide Rus uçakları kullanmaya aşina olmadığımızdandır. Bilemiyorum... Bence siz Yankee senaryosuna dalın.

Uzuuuun demolar sonrası, kontrolü ele geçirdiğimizde karşımıza muhtelif location' lar çıkar. Bizde gideriz.

Gitttiik...

Briefing Room: Adı üstünde hocam brifing işte. Açık konuşayım auto-pilot hikayesinin bu kadar cılkı çıktıktan sonra buraları dinlemiyorum bile. Sen nasıl simulasyoncusun diyenlere Jet uçaklardan nefret ettiğimi hatırlatır (JSF tanıtımı) ve umarsız tavırlar sergileyerek bir sonraki satıra atlarım.

Hangar: Göreve başlamak için adım atacağınız mekan. Buradan mühimmatınızı yükleyip **"Fly Mission"** deyip uçabilirsiniz. Yükleme işi uçuş esnasında olayı birebir etkileyen bir faktör. Eğer görev hava çarpışmasını ihtiva ediyorsa havadan havaya füzeler harici doldurmayın weapon bay'ları. Görevin içeriği "herşeyi" içerirse "mixed" bir yükleme gerekir.

Rec. Room: Diğer pilotlarla interaktif iletişim ve olayların gelişimi buraya kliklemenize bağlı. Wing Commander'dan araklama olsada iyi bir hırsızlık olayı kanımca. Hoş yani ayol.

Your Quarters: Bizim mekan. Bir erkek için evi onun kalesidir derler. Kalenizin kapılarından içeri süzülün ve ilerdeki bilgisayarınıza girip son derece lüzumsuz opsiyonlara klikleyin, ne olacak bakalım. Ulan bunları buraya koymanın ne anlamı var be. Uzatın bakalım sevgili programcı dostlar....

C.O.: Büyük şefin alemi. Arada bir takılın senaryo gereği. Amerikanlarda topoş kılıklı Walters, Ruslarda mal suratlı Sokolokov çıkacaktır karşınıza. Yine de Top Gun' daki kel kafalı amcamdan daha sevimli olduklarını söyleyebilirim.

Debrief: Görev esnasında ne yaptık, nasıl yaptık, kiminle yaptık, yaptık da iyimi oldu türünden sorularınıza yanıt alabileceğiniz bir seçenek. Görev bittikten sonra bakılması elzem bir hadise.

Free Flight: Kuşlar gibi özgürce, öyle senaryo menaryo iplemeden gönlünüzce uçabileceğiz anlar yaşatacak sevimli bir klikleme. İstediğiniz gibi ayarlayın herşeyi ve uçun.

Instant Mission: Normalde senaryo dahilindeki görevleri tek tek bitirmenizi sağlar. Tabii böylelikle 4 Cd' lik bir oyunu harcamış olursunuz. Yinede ben harbi simulasyoncuyum sulandırılmış ara ekranlar istemem diyen züppeler (ben) varsa aranızda bir baksınlar buraya...

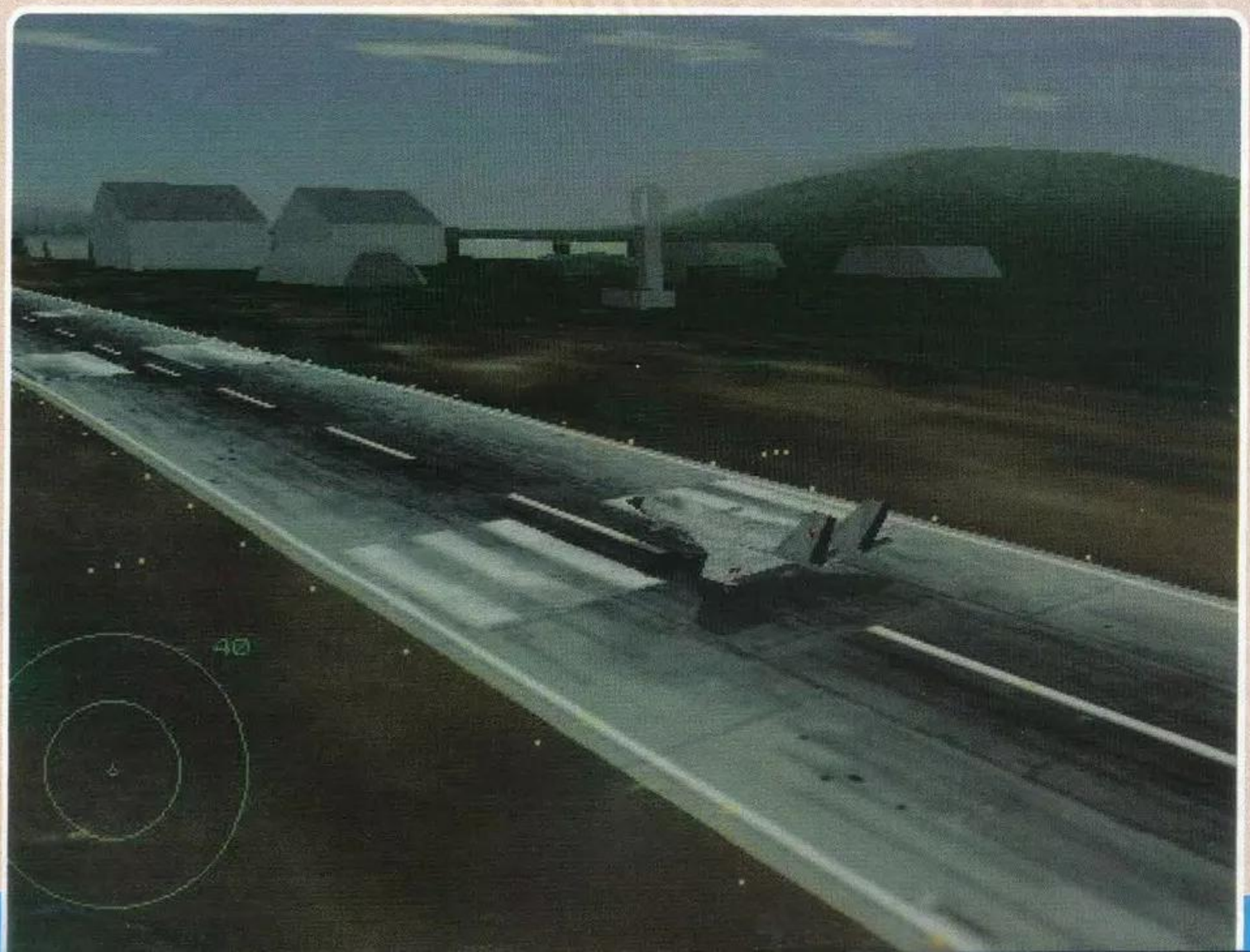
Config: Oyun dos oyunu ve dos altında dahi yüksek çözünürlükte, 16 ramlık 120 pentium' da çok yavaş. Yolun sonuna gelmiş aletlerden birine sahipseniz (benimki gibi) düşük çözünürlük sizin kaderiniz. Ayrıca ekran kartının 2 Mb olmasınıda şiddetle olmasa bile dehşetle tavsiye edebilirmiyim bilmiyorum ne desem acaba mı?

Exit: Exit

Oooo canınız sıkıldı bakıyorum. Hemen uçuşa geçmişsiniz. Güzeeel. Hızlı çocukları severim. O halde alın size klasik yazı uzatma taktiği gereği açıklanmak zorunda olunan tuş kontrollerini vereyim. Bazen düşünüyorum fazlamı dürüstüm yoksa velinimetimiz olan okuyucularımıza karşı çokmu saygısızım. Hiçbir ölümlü varlığa saygı duymadığım ortada, bu kuralımı sizin için bozamam evlatlarım. İsterseniz kusura bakın da pek bişii görebileceğinizi sanmıyorum. Yirmibeşinci sayıya sahip olmayanlar dikkat, işte o dergiden araklanmış en çok kullanılan tuş kontrolleri;

"é" motoru kapat, 1' den 0' a kadar motor gücü arttırıp azaltma, **"*"** tam güç, **"Silme"** yer silahları, **"Return"** hava silahları, **"Space"** Ateşle, **"N"** diğer koordinat, **"G"** tekerler, **"C"** chaff, **"F"** flare, Numerik klavye' den **"8"** burun aşağı, **"6"** sağa kaykıl (ne demek lan bu), **"4"** sola kaykıl, **"2"** burun yukarı, **"Enter"** dümen sağa, **"0"** dümen sola.

Kokpitte **"Esc"** basarak önünüze yığılan bir dolu seçenekten mühim olanlar var elbet ama ben



dokunduracağım;

End Mission- Return Base: Görevi bitir üsse dön kafanı kırarım. Görev tamamlanmışsa seçin.

Review Mission Orders: Görevin içeriğine tekrar tekrar bakmak ha. İyi bir pilot bi lafı bi kerede anlayan pilottur.

Auto- Land: Yeni nesil simulasyoncular şanslı. Bizim zamanımızda böyle bi olay yoktu. Kalkış oto pilot, iniş oto pilot, oh ne ala.

Restart Current Mission: Hayata baştan başlama şansınız olsaydı aynı hataları tekrar edemiydiniz. Ederdiniz ederdiniz.... Neticede insan türünden sayılırsınız.

Free Flight Setup: Uç git serbestçe uzaklara, bunu buradan ayarla.

Abort Mission: Yapmıyorum len bu görevi, başka görev yok mu alemde? Ohaa, harb esnasında bir askerin böyle söylediğini düşünebiliyormusunuz?

Resume Flight: Geri dönmek istiyorum. Bu menüye gıcık oluyorum, çıkmak istiyorum buradan.

Controls: Joystick sahibi azınlık burası sizin için. Bi bakın bakalım.

View: F1' den F4' e kadar oraya buraya bakma, F10 ' dan F12' ye kadar şuraya buraya bakma. Gerisi mi? Boşverin yaaa.

Display: Herşeyi full açarsanız çözünürlüğü düşürün derim ben. Siz bilirsiniz.

Avionics ve Sound' a dokunmayın, Cheat' leri kullanmayın. Niye salladığımı sormayın. Ya da sorun söyleyeyim ve öyle bitireyim;

Ulan oğlum, bu oyun JF3' ün tıpatıp aynısı. Belki inanmayacaksınız ama bu defa gerçekten oynadım oyunu ancak yazacak hiçbirşey bulamadım. Levent ne yazılması gerekiyorsa hepsini dökmüş kağıda. Bana fazla bir şey bırakmamış. Dolayısıyla yazmaya kalksam fazla yaratıcı olmayacak. O açıdan açıklamayı bırakıp yoruma geçmek istiyorum. Tamam kabul ben kötü bir yazar ve oyuncuyum ama bu da bitti işte. Kurtuldunuz...

Jetfighter: Full Burn kesinlikle kötü bir oyun değil. Top Gun'ı beğenmiş biri olarak JFFB' e bittim açıkçası. Adamlar büyük efor sarfetmişler. Uçuş dinamikleri çok iyi olmasada sadece kara kuru simulasyon yaparak bir halt ettiklerini zannedenlere (JSF) nazaran daha iyi. Grafikler 3Dfx olmadan bile iyi bir alete sahipseniz çok iyinin kübü durumunda. Üç boyutlu kart desteği, multiplayer falan hepsi mevcut. Ama en önemlisi konusu. Konusu küflenmiş bir hikayenin reenkarnasyonu değil. Yani iyi Yankee kötü Rus'u döver olayını aşmışlar. Tarafsız değiller elbet ama Rusları insan yerine koyma inceliğini (!) göz ardı etmemişler. Örneğin uçağımız düşünce nikahlı avradımızın arkamızdan gözyaşları dökmesi ne güzel, ne güzeeeeel. Adamlar oturup film çekmişler. Helal olsun. Yalnız buradan bile bir +70 verdim gitti. Fimleri çıkarınca bile çok iyi gafiklere sahip, orta düzeyde sayılabilecek görev dizaynı olan eğlenceli bir sim kalıyor ortada. Alın, aldırın, almayanları dövün. Son defa eyvallah...

Ertunç Burak

Şimdi beni dikkatle dinleyin, 2. waypoint'ten sonra primary hedefinize geliyorsunuz: DOS oyunlar!

Başkan şu anda Monica ile meşgul ama işi bitince bütün birlikleri DOS oyunların üstüne yollayacak.

Ne yazik ki son aldığımız haberlere göre halen DOS'ta çalışan oyunlar üretildiği rivayeti doğrulanmış oluyor...

FİRMA: MISSION STUDIOS
TÜR: UÇAK SIMULASYONU
SİSTEM: Pentium 120, 16 MB RAM, 4 CD 50MB HARDISK
GENEL: %88

ELEKT

"BAKI

PHILIPS T

DVD PLAYE

BİLGİSAYARINIZ VE
PLAYSTSTION'UNUZ
ARADIĞINIZ
HER ŞEY
ELEKTRONİK MARKET'TE...

COMMANDOS
KKND 2
FIELDS of FIRE
DUNE 2000
MECH COMMA
WORLS L. SOC
MAX 2
N.A.M.
SWAT 2
MORTAL KOM

MATCH LINE
16:9 T.V.LER
EN UYGUN
ŞARTLARLA
ELEKTRONİK MARKETTE!

VİZYONDAKİ, U
SO
TÜRKİYEN

DOLBY DIGITAL

HOME CINEMA SİSTEM

EBUZİYA CAD. NO: 43 BAKIRKÖY / İSTANBUL TEL: (0

TRONİK MARKET

IRKÖY'ÜN TEK ELEKTRONİK MARKETİ"

Technics KENWOOD SONY

ERS, MUSIC SYSTEMS, HOME CINEMA SYSTEMS.

KAMPANYA

ORION COMPUTER SİSTEMLERİ
2 YIL GARANTİ
12 AYA VARAN VADELER
VE ŞOK FİYATLARLA!

AYRICA

PEŞİN FİYATINA
3 AY VADE!

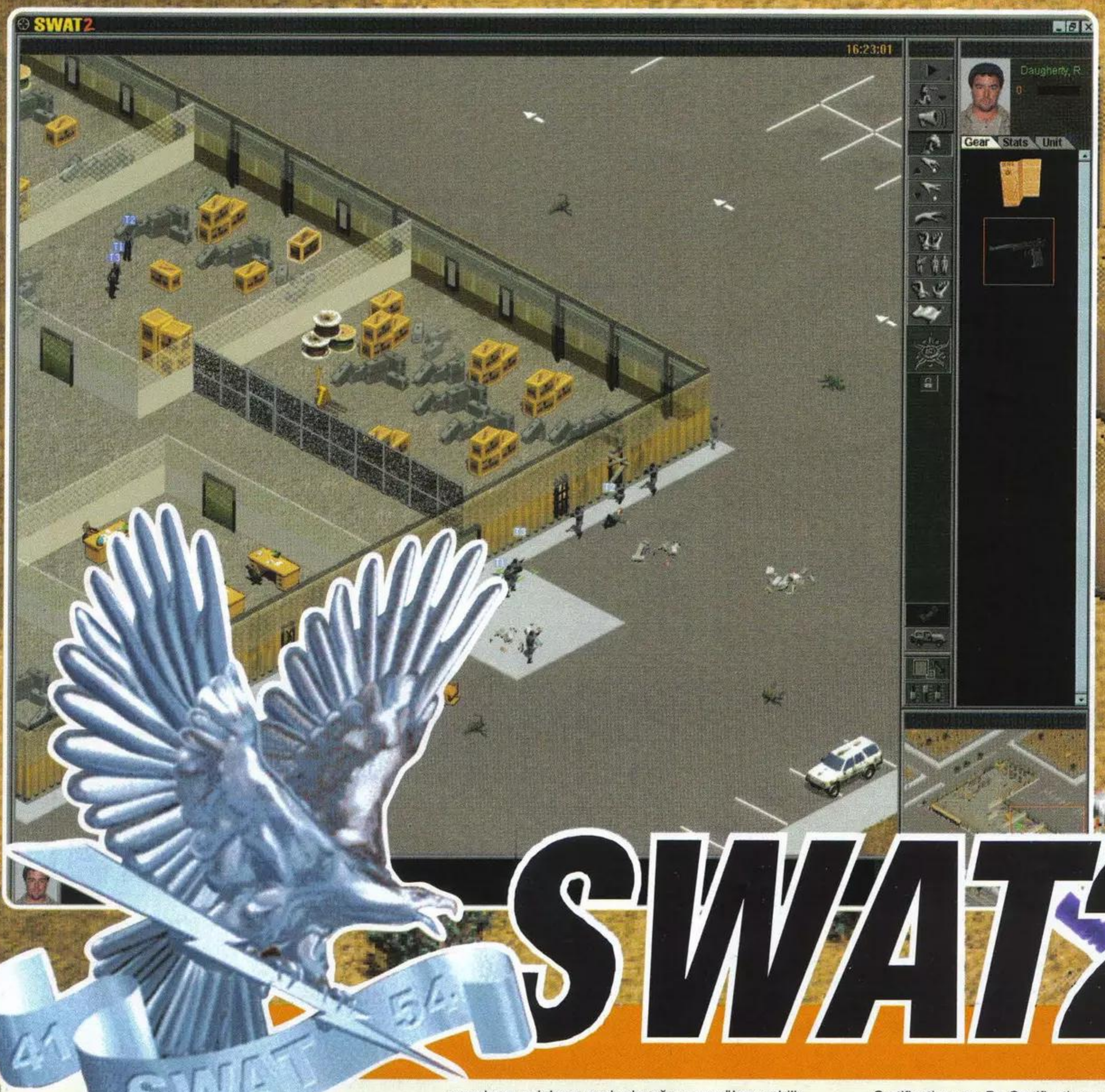
LETHAL WEAPON 4
ARMAGEDDON
MERCURY RISING
SPHERE
MOST WANTED
KNOCK OFF
CITY OF ANGELS
MARKIUSE
LOLITA
IN&OUT

. VİZYONA GİRMEMİŞ VEYA KLASİKLEŞMİŞ TÜM FİLM ÇEŞİTLERİ BULUNUR.
SONY PLAYSTATION'LARDA VADELİ SATŞLARMIZ BAŞLAMIŞTIR.
EMİN HER YERİNE TOPTAN VE PERAKENDE CD OYUN VE FİLM GÖNDERİLİR.

LERİ EVİNİZE KURULUR.

DVD

(0212) 583 2979 - 583 3263 FAX: (0212) 570 6873



SWAT2

Entry Team Ready To Make Entry... Ready To Enter Door... GO!

Sierra'yı hep taktir etmişimdir ama bir oyun daha çıkmadan aylar hatta yıllaaar öncesinden etrafa dört beş resim serpiştirip milleti aylarca bekletip çatlattırma huylarında yok değildir hani. İşte SWAT 2'de bu tip reklamlarla olduğundan büyük gösterilen, ancak yinede Sierra'nın çıkarttığı güzel oyunlar listesine eklenebilecek, 2.5 seneye yakın bir zamandır beklediğim (ve bir seneye yakın bir zamandırda MEGatron'un başının etini yediğim) kaliteli oyunlarından birisi. Police Quest serisini çoğunuz bilir değil mi? Bu Police Quest 4'den sonra yerini SWAT serisine bıraktı. İlk SWAT 1995 yılının sonlarında çıktı, çok güzel oyundu, heyecanlıydı. Polislerin telsiz konuşmaları, video karakterler vs. O oyundan sonra eğer ikincisi çıkarsa yine bu tip video karakterler kullanılan adventure benzeri çok CD'li bir oyun olur herhalde diye düşünmüştüm. Oysa o da ne? SWAT 2 bir cd. Gavur bu tür oyunlara Tactical Real-Time Strategy diyormuş, bu da yeni çıktı (bu ay birde Commandos oyunu var o da bu türde). Ben bu türü çok sevdim, umarım bu tür oyunlardan sık sık çıkar, çünkü; oynadığınızda çok zevkli olduğunu sizde anlayacaksınız. Oyun, Emekli eski Los Angles Police Department (L.A.P.D) Şefi Daryl Gates'in konuşma yaptığı, Full Motion bir video ile açılıyor. Daryl Gates oyun içindede size pek çok konuda bilgilendirecek ve yardım edecek tüyolar falan verecek.

Şimdi oyunun ana Menüsünden **New Solo Game** ile oyuna geçelim, diğer seçenekleri hiç söylemiyorum bile, yalnız **New Multiplayer Game** ile oyunu Internet, Network veya Modem ile Takım olarak yada karşı karşıya oynayabileceğinizi söyleyip geçiyorum. Çıkan ekrandan oyunu Terrorist mi yoksa SWAT olarak mı oynayacağımızı seçiyoruz. Doğrusu ben Terörist olarak oynamayı pek tutmadım ve bütün oyunu SWAT olarak oynadım. Yani ne öyle git çocuk kaçır Polis öldür, zaten Darly Gates'de Teröristlerle oynamaya karşıymış duyduğum kadarıyla. Zaten oyunun zevkli yanıda SWAT olarak oynamak. Yine aynı ekrandan **New Campaign**'i işaretleyerek sırası ile Missionların geçildiği asıl oyuna başlayabildiğimiz gibi, onun hemen altındaki **Quick Missions** ile de kısa görevleri oynayabilirsiniz. Yalnız bu Missionları oynayabilmek için o Mission'a normal Campaign'den geçmiş ve bir kere de oynamış olmanız gereklyor, yanl bu seçeneği Favori Missionunuzu tekrar oynamak için kullanabilirsiniz. Evet, biz şimdi New Campaign'i işaretledik ve asıl oyuna geçtik, işte oyunda en çok haşır neşir olacağınız menülere geldik. Buradaki seçenekler Teröristleri seçtiğinizde de SWAT'ı seçtiğinizde de birkaç ufak detay ve silahlar hariç hemen hemen aynı. Ben SWAT olarak oynadığınızı varsayarak anlatmaya devam ediyorum.

Öncelikle kendimize bir Assault Element kurmalıyız, alttaki Assign seçeneğini tıklayarak bir Takım oluşturmak için ilk adımı atalım. Soldaki Current Element'den istediğimiz Element'i seçebiliriz, normalde oyunda Default olarak Assault Element Valor Five ve Sniper Element olarakta Top Guns adında iki Element var. Sniper Element Keskin nişancılardır, iki kişiden oluşur, nadiren bazı görevlerde kullanabilirsiniz, ancak biz şimdi yeni bir Element yapacağımız için bunları Disband Element ile Disband edelim gitsin. Şimdi Create Element ile yeni bir Takım yapalım, sağ tarafta beş boş kutu var, bu kutulara mevkisine göre Polisler ekleyeceğiz. Ekranın Sol üst tarafında seçebileceğimiz tam 100 SWAT Polisinin resmi var, buradan istediğiniz Polisi seçip resmin yanındaki Assign Officer buttonu ile o Polisi aşağıdaki kutulardan istediğiniz mevkiye ekleyebilirsiniz. Seçtiğiniz Polis hakkında detaylı bilgi almak için resmin yanındaki Klasör ikonuna basılı tutmanız yeretli.

Bak mesela Allen Dennis, 37 yaşındaymış, yanan bir binadan bir suçluyu kurtarmış, kahramanlık yapmış bak, o klasör ikonu olmasaydı öğrenemeyecektik işte. Resmin Sağ tarafında o SWAT Polisinin özellikleri yazıyor, burada Marksmanship buttonunun altında seçili Polisin Colt 1911, MP5, Shotgun, ve Sniper Rifle silahlarını kullanmadaki becerisini görüyoruz. Eğer Marksmanship buttonuna Clicklersek o Polisi seçtiğimiz silaha göre eğitip becerisini arttırabiliriz. Yalnız eğitime yolladığımız Polis bir görev Unassing olacak, yani bir Mission o SWAT Polisini kullanamayacağız. Yine Polis özelliklerinde Cross-Training de de aynı şekilde bu özellikler hakkındada seçtiğiniz Polisi eğitime yollayabiliyorsunuz, bu özelliklerse; **Dyn. Entry:** Dynamic Entry lerde yani Paldır küldür yapılan Entrylerdeki başarı. **Tear Gas:** Göz yaşartıcı Gaza karşı dayanıklılık diyeyim. **Rappelling:** Helikopterden halatla sallanma, Tarzan özelliği. **Hand-to-Hand:** Bir suçlunun yanına gidip onu yakalamak istediğinizde bazen Boks yapmanız gerekebiliyor, yani çıplak ellerle savaşıyorsunuz ve kimin Hand to Hand özelliği daha fazla ise o Knockout oluyor. **First Aid:** Görevlerde bazen bir SWAT Officer veya masum bir çocuk vs yaralandığı zaman enerjisi yavaş yavaş azalmaya başlıyor ve bitincede doğal olarak ölüyor, başka bir SWAT Polisi eğer ilkyardım çantası varsa yaralıya ilkyardım yaparak yaralının enerjisinin azalmasını yavaşlatır, bu ilkyardımı yapan Polisin First Aid özelliği ne kadar fazla olursa, yaralının enerjisi o kadar yavaş azalır. Son olarak SWAT Polisinin özelliklerinin bulunduğu bölümde birde Certification var. Bu Certification o Polisin bazı özel konularda sertifikası olup olmadığını gösteriyor. Yine Certification buttonuna tıklayarak belli bir para karşılığı o Polise yeni özellikler ekleyebiliyorsunuz, bunlar; **Element Leader:** Sadece Element Leader sertifikası olan birini Assault Element'in başına Element Leader olarak koyabilirsiniz, diğer Mevkiler için özel bir sertifika gerekmiyor, yalnız bir Polisin Element Leader Sertifikasını alabilmesi için Colt 1911, Shotgun, MP5, Hand-to-hand, ve Dynamic Entry özelliklerinin %80 in üzerinde, ve Rappelling, Tear Gas, ve First Aid Skill lerininde mutlaka %70 in üzerinde olması gerekiyor. Yani oradan herhangi bir Meeemuru tutupta Element Leader yapamazsınız. **Sniper:** Bir Sniper Element'e Polis tayin etmek için o Polisin mutlaka Sniper Sertifikasının olması gereklidir, Sniper sertifikasının olması içinse SR60 Sniper Rifle silahındaki ustalığı en az %90 olmalıdır. **Explosives:** Bomba uzmanı, oyunda bazen karşınıza Patlayıcılar çıkacaktır, bu patlayıcıları imha etmeye çalışırken bazen sizde imha olabilirsiniz, eğer Patlayı uzmanı değilseniz tabii. Yalnız Explosive Expert olabilmek için Dyn. Entry Skillinin %90 dan fazla olması gereklidir. **EMT:** İlkyardımda uzmanlık sertifikası, en iyi ilkyardımı EMT sertifikası olan bir SWAT Polisi yapar. Ancak EMT Sertifikasını alabilmek için First Aid özelliğinin en az %90 olması gereklidir. Birkere EMT Sertifikasını aldığınızda First Aid Skilli %150 ye kadar çıkabilir. **K9:** Bir SWAT Polisinin K9 Sertifikası varsa bundan sonra görevlere sevimli köpiş Partneri ile çıkacak demektir. Eğitilmiş bir K9 köpeği suçluları yakalamakta çok işe yarar. Şüphelileri koklayarak suçlu olup olmadığını anlar. K9 sertifikası alabilmek için Polisin belli bir yüzdeden fazla özelliğinin olması gerekmiyor, o köpek hep sahibinin peşinden gelecektir. Yalnız K9'un bir dezavantajı K9 ile dolaşan Polis Helikoptere binemiyor, köpekleri helikoptere almıyorlarmış.

Evet işte özellikler bunlar arkadaşlar, şimdi bir Assault Element kurduk. Hatta lazım olur diyerekten iki Element kurduk. Birini görevlere çıkartırken diğer Element'dekileri de eğitip güçlendirip ilerideki zor görevlere hazırlayacağız, birde Sniper Element yapalım, ellerine bir Sniper Rifle tutuşturdukmu tamam zaten, belki işimize yarayabilirler. Şimdi SWAT TEAM'imizi biraz donatmamız lazım, bunun için alttaki Equip buttonuna tıklıyoruz. Çıkan ekranda sol taraftaki Purchase Options'da alabileceğimiz silahların veya aletlerim bir listesi var. Onun hemen sağında seçili silah veya aletin resmi var, onun üzerindeki Item Price'da o silahın (veya aletin) fiyatı yazıyor, sağ taraftaki Available Funds'da ise paracıklarımız yazıyor. Bu para görevlerdeki başarınıza veya suçluların elinden kıvırıp aldığınız silahlara, el bombalarına göre artabildiği gibi, çevreye verdiğiniz zarara, satın aldığınız silaha, kırdığınız kapılara camlara

görede azalabiliyor, para biterse oyunda biter ona göre. Avaible Funds'un hemen altındaki Unit's Gear da seçili Polisin üzerindeki silahları gösteriyor.

Soldaki listeden alabileceğiniz oyuncaklara bir bakalım neler varmış. **Colt 1911:** Her SWAT Polisinde bir adet Colt mutlaka bulunur, her seferinde tek kurşun atar, yakın mesafelerde suçluları etkisiz hale getirmekte çok etkili (lafa bak yaa). **MP5:** Bir SWAT Polisinin en çok kullandığı silahtır, tek kurşun atarak kullanılabildiği gibi, mouse'un sol tuşuna basılı tutarak taramalı olarakta kullanılabilir, oyundaki en kullanışlı silah. **Benelli Shotgun:** Diğer SWAT Polisleri genellikle birinci silah olarak bir MP5 taşır, yalnız Rear Guard'ın Shotgun taşıması çok daha iyi ve güvenlidir. Çünkü genellikle Element'in en arkasın geldiği için, yani koruma görevini üstlendiği için silahlı bir saldırgana TEK kurşun ile ateş ederek delmek çok daha güvenlidir. **SR60 Sniper Rifle:** Uzun menzilli, hatta çoook uzun menzilli bir silahtır, Sniper Element den bir SWAT'a Sniper Rifle'ı alabildiğiniz gibi normal bir SWAT Polisinede Sniper Rifle alabilirsiniz, ancak Sniper Sertifikası yoksa kullanamaz o ayrıı. Sniper Rifle'ı kullanabilmek için mutlaka açıklık ve yüksek bir yere pozisyon almanız gerekli. Bir polisin üzerinden Sniper Rifle'ı seçtikten sonra o bölümde pozisyon alabileceğiniz bir yer olup olmadığına bakın, zaten var ise mouse pointer'ı değişip bir tüfek şeklini alacaktır. Burada pozisyon aldıktan sonra çok uzak mesafedeki bir kanun düşmanını tek kurşunda mıhlayabilirsiniz. **Flashbang:** Suçluları şaşırtmak ve sersemletmek için, el ile fırlatılarak kullanılır ve patladığı anda büyük bir gürültü çıkar. **Mirror:** SWAT Scout'unun kullandığı 180 derecelik uzun saplı ayna. Scout kapı kenarlarını veya duvar köşelerini ayna ile inceleyerek gördüğü şüphelileri Element Leader'a bildirir. **Hooligan Tool:** Kilitli kapıları sessizce açmaya yarar. Genellikle Scout taşır, Stealth Entry yani sessiz girişlerde kullanılır. **Battering Ram:** Kilitli kapıları paldır küldür Çaaat diye kırmaya (açmaya değil, kırmaya) yarar, Dynamic Entry lerde kullanılır. Yani kapıyı güüüm diye kırıp sonrada Stealth Entry (sesssizz olunn) yapmak biraz saçma olurdu değilmi. :) **Entry Explosives:** Yine kapıları kırmakta kullanılan bir alet, Teröristlerin soyduğu bir bankaya BOOM diye bir patlamayla girmek gibisi yoktur, klip gibi. Önce Entry Explosives'i kapıya yerleştirin, daha sonrada Explosive Detonator ile yerleştirdiğiniz patlayıcıya clickleyerek patlatarak Entryinizi yapın. **Explosives Detonator:** Kapılara yerleştirdiğiniz patlayıcıları patlatmak için kullanılır, önce SWAT Polisinin üzerinden Explosives Detonator'ı seçin, daha sonrada önceden yerleştirdiğiniz Entry Explosives'e tıklayın, kötü bir patlama efekti ve kapı artık yok. Gas **Grenade Launcher:** Göz yaşartıcı gaz, teröristleri ağlatmakta birebir. Normal bir tüfek gibi ateşlediğinizde attığınız yerde bulunan teröristler bir an sersemleyeceklerdir, bu süre zarfında gidip bileklerine takın kanunun bileziklerini. Tabii sizinde Gaz Maskesi takmanız gerektiğini söylememe gerek yok, yoksa teröristlerle birlikte karşılıklı ağlaşırsınız. **SF-10 Avon Gas Mask:** Takımdaki her SWAT Polisinde bir adet Gaz Maskesi mutlaka bulunmalıdır, yani malum havalar pis dumanlı. Gas Mask'i kullanmak için bir SWAT Polisinin üzerinden Gas Mask'e tıklamanız yeterli, Maskenin etrafında turuncu renkte bir kare olduğu zaman Maskeyi takmışınız demektir. **Rappel Gear:** Her SWAT polisinde bir Rappel Gear bulunmalıdır, yani bulundurursanız iyi olur, bu Polis Helikopterine binmenizi sağlıyor, Helikoptere binmek için öncelikle boş bir alana helikopteri indirmiliyiz (bu arada bana Helikopteri indirmeyi uygulamalı olarak öğreten sevgili Co-Pilotum Gamer'a da özel teşekkürler sunarım :)) daha sonrada SWAT Polisinin üzerinden Rappel Gear'ı seçip helikoptere Clicklemeliyiz. Ballistic Shield: Bildiğiniz Polislerin kullandığı kalkan, gelen darbelerden %50 daha az hasar alırsınız. **Ghillue Suit:** Bunu Sniper lar kullanır, Sniper bir yerde Pozisyon aldıktan sonra Ghillue Suit ile kamufle olabilir. Yaa. **EMT Kit:** İlkyardım çantası, her SWAT Polisinde bulunmalıdır, yaralıların enerji kaybetmesini yavaşlatmaya yarar. Yaralı bir SWAT First Aid özelliği nekadar fazla olursa olsun kendine ilkyardım yapamaz, bunun için başka bir SWAT Polisinin üzerinden EMT Kit'i seçip yaralıya clicklemeniz gerekiyor, bildiğiniz gibi ilkyardım çok önemli. :)

Buradan istediğiniz silahları Takımınızdaki Officer'lara giydirdikten sonra herşey hazırsa Play Scenario buttonuna tıklayarak oyuna geçççmeden önce sol taraftaki Avaible Elements den daha önceden kurduğumuz Elementlerden istediklerimizi Add buttonu ile Active Elements'e ekleyebilirsiniz. Görevlere ister bir Element ile, ister 3-4 Element ile katılabilirsiniz, görevin zorluğuna göre. Yalnız fazla Element almak fazla para ödemek demektir.

Birazda oyun ekranını inceleyelim, yalnız unutmadan, oyun içinde şu söyleyeceğim şeyi asla unutmayın; Bir SWAT Polisi silahını acaip derecede gerekmedikçe (acaip derece ne oluyor ya, terörist başına silahı dayıyana kadar silaha dokunmayacaz mı yani) asla kullanmamalı. Sorunlarımızı medeni yoldan konuşarak, yani "BIRAK O SİLAHI SENİ PİSLİK YOKSA BEYNİNE KURŞUNU YERSİN" gibi sakiiin ve sevecen bir tutum ile... Ne diyorum ben ya, neyse. Bu tip tavsiyeleri yazının sonuna Meddeler olarak ekledim zaten, şimdi biz oyun ekranına ve oynanış biçimine bakalım. Sağ tarafta seçili SWAT Polisinin resmi ve onun yanındada enerjisi var, resmin altındaki Inventory'de ise o Polisin taşıdığı silahları veya aletleri görebilirsiniz, buradan bir silahı sol tuş ile seçtiğinizde seçtiğiniz silahın resminin etrafı yeşil renkte bir kare oluşur ve mouse Pointer'ı silaha göre bir hedef işaretine dönüşür ve bu şekildeyken ekrandaki istediğiniz yere sol tuşa basarak ateş edebilisiniz. Yine bu Inventory'den vucuda giyilen yani Gas Mask, Ballistic Shield gibi itemlere tıkladığınızda ise seçtiğiniz itemin etrafında turuncu bir kare oluşuyor, bu da o Gaz Maskesini Kalkanı vs giydiğinizi gösteriyor. Bazı aletleri ise seçtiğinizde sadece bazı yerlerde kullanabiliyorsunuz, yani Mirror'u seçtiğinizde pointer değişmiyor. Normal yürüme pointer, yalnız pointer Mirror'u kullanabileceğiniz bir yer olduğu zaman değişip ayna şeklini alacaktır.

Inventorydeki objeleri nasıl kullanacağımızı öğrendik değil mi? Evet, Inventorynin altında harita var, bu haritadaki Command Post'u simgeleyen yani mavi yıldız olan bölgeye kurtardığınız rehineleri yada yakaladığınız teröristleri bırakabilirsiniz. Evet, ekranın alt tarafında ise SWAT polislerinin veya teröristlerin insanların konuşmalarını ve CNT den gelen raporları görebilirsiniz, her neyse. Bir de Ekranın sağ tarafta yukarıdan aşşağıya küçük ikonlar göreceksiniz, buna SWAT Command Panel deniyor. Bunların ne işe yaradıklarına yukarıdan aşşağıya doğru bakalım. Yalnız şunu da belirteyim, bu ikonları seçtikten sonra çoğunu kullanılabileceği bir yerin üzerine mouse'u gerirince pointer değişiyor ve sol tuşa basarak kullanabiliyorsunuz. **Stealth/Dynamic: (İleri oklar)** Hareket şeklinizi Stealth veya Dynamic olarak belirler, Stealth Movement daha yavaş, sakin, sessiz ve güvenli yürüme şeklidir, Dynamic Movement ise daha hızlı, koşarak ancak daha riskli yürüyüş şeklidir. **Crouch: (Eğilen adam)** Eğilmeye yarar (hadi yaa), eğildiğiniz zaman Teröristler sizi daha zor görürler. **Challenge: (Megafon)** Şüphelileri Teröristleri veya hırçın zorluk çıkartan insanlara medeni bir şekilde onları kötü düşüncelerden uzaklaştırmak için seslenmeye yarar, "Lütfen o elinizdeki silahı yere bırakınız... YOKSA KAFANI KOPARTIRIIIM...!!!" Gibi. Suçlular bazen bu sözlerle gaza gelip silahı bırakıp pes ederken bazıları dahadabir azıyor (oyunun en güzel özelliğini az sonra söyleyeceğim). **Arrest: (Kelepçe)** Bir suçluyu yakalamaya yarar, yakalanan suçlu yakalayan SWAT Polisin önünden yürüyecekdir, bu şekildeyken ilerlemek çok tehlikeli. yakaladığınız şüpheli veya Teröristten kurtulmak için onları haritada Mavi Yıldız olarak simgelenen Command Post lara bırakabilirsiniz. **Rescue: (iki el)** Rehineleri kurtarmaya yarar, Teröristlerin elinden kurtardığınız rehinileri önünüze katıp Command Post'a bırakabilirsiniz, yalnız bazen çatışmanın arasından kurtulan veya son anda ölümden kurtulan esirler onları kurtarmak için yanlarına gittiğinizde korktuğu için hırçınlaşıp bağırıp çağırmaya kaçmaya hatta SWAT Polisine vurmaya başlıyor, bu duruma Stockholm syndrome yani kısaca özetlemek gerekirse "Tırlatmak" da diyebiliriz. Bu gibi durumlarda masum rehinecik kafayı üşütmüş bir şüpheli oluyor ve onu Arrest yapıp kelepçelememiz lazım. **Search: (Mercek)** Yerden bir objeyi görür görmez hemen "Aaa delil buldum" diyip almadan önce Search ile bir araştırın, güvenli olsun. **Disarm:** Bomba imhada kullanılır, eğer ekranda ısrarla bomba olduğuna inandığınız bir obje varsa bir SWAT Polisini gönderip bombayı imha edin, eğer gönderdiğiniz kişinin Explosives yani bomba uzmanlığı sertifikası varsa bombayı kazasız belasız imha etmesi daha kolay olacaktır. **Pick Up: (Alan el)** Yerden silah, uyuşturucu vs objeleri almaya yarar (patlamazsa). **Drop: (Bırakan El)** Bir SWAT Polisinin Inventorysinden bir objeyi yere bırakmasına yarıyor. **Cover:** Bir SWAT Polisinin birbaşka Polisi korumasına yarıyor, örneğin Scout ile bir eve gireceksiniz, hemen arkasındaki Rear Guard'a Cover ikonu ile Scout'a Clickleyerek Scout'u korumasını söyleyebilirsiniz. Bu şekildeyken Rear Guard Scout'u takip edecek ve Scout'a bir Terörist ateş açtığında onu vuracaktır. **Entry: (Kapı)** Bir eve yada binaya girmek için kullanılır, eğer yürüyüş şekliniz Stealth ise kapıdan içeriye sessiz ve teknik bir şekilde girersiniz, Stealth Entry daha çok kimlerin olduğunu bilmediğiniz biryere girerken kullanılır, eğerki yürüyüş şekliniz Dynamic Entry ise kapıdan hızlı ve gürültülü, paldır küldür, tıpkı türk narkotik polislerinin yaptığı baskınlar gibi bir giriş yaparsınız, Dynamic Entry'de daha çok ani baskın ile teröristlerin elini ayağına dolaştırmak için kullanılır. **Initiate: (L.A.P.D. SWAT Arması)** Initiate Entry Team deki SWAT Polislerinin hareketlerini belli bir sıra ile yapmaları için kullanılır, Initiate Buttonunu kullanabilmek için altındaki Initiate Lock'u yani kilidi açmanız lazım, bu kilit kapalı olduğu zaman Elementdeki bir SWAT Polisine bir komut verdiğinizde, yani kapıdan gir, eğil, ateş et gibi bir komut verdiğinizde anında yerine getirir, ancak Initiate Lock açık olduğu zaman bir SWAT Polisine bir komut verdiğinizde ise önce hazırlanır. Yani diyelim ki birini vurma emri veya bir eve girme emri verdiniz, önce hazırlanır daha sonra Initiate buttonuna basarak komutu yerine getirmesini söyleyersiniz, bu genellikle mesela bir evin bir arka kapısı var bir ön kapısı, bir Elementi ön kapıdan diğerinide arka kapıdan aynı anda eve sokacaksınız, iki Entry Team'e de aynı anda Initiate ile eve girmelirini sağlayabilirsiniz.

Bütün bu ikonların altlarında özel SWAT ünitleri CNT buttonu falan var, bu ikonların kullanılış şekilleri ve amaçları daha değişik, şimdide onlara bir bakalım arkadaşlar. **Crisis Negotiation Team: (Telefon)** Crisis Negotiation Team yani kısaca CNT, Sergeant Michael Alvarez size her görevin başlangıcında telsiz bağlantısı kuracak ve görev hakkında sizi bilgilendirecek. Onun işi Teröristlerle banka soyguncularıyla vs bağlantı kurmak, etrafa teslim olun anonsları yapmak ve size en son olayları bildirmek. Bir bağlantı kurulacağı yada yeni bir haber olduğu zaman CNT buttonu yanıp sönmeye başlar, sol click ile bağlantıyı kurduktan sonra Alvarez sizi görev hakkında bilgilendirecek, bazende size sorular soracak, bu sorular her bölümde değişik tabii ki (oyunun en güzel özelliği azzz sonraa).

Bazen Teröristlere teslim olmaları için anons yapayım mı diye soruyor, bazen binanın telefon numarasını bulduk arayalım mı diyor. Bunun gibi sorular olduğu zaman ekranda üç seçenek çıkıyor, eğer Grant'ı seçerseniz olumlu yanın vermiş olursunuz, yani "*evet, bankayı ara*" ya da "*tamam yap anonsu gitsin*" gibi, eğerki Deny'i seçerseniz buseferde olumsuz yani "*aman deyim sakın ha bankayı arama*" yada "*anons yaparsan burnunu kopartırım!*" gibi bir yanıt verirsiniz. Bir de End Negotiation var, telsiz bağlantısını kapatmaya yarıyor. Ha bir de Throw Phone denilen bir olay var, onu da hemen anlatayım; Sgt. Alvarez size bazen teröristlerle telefon bağlantısı kurulamadığını, ancak teröristlerin alıp konuşması için rahat görüp alabilecekleri bir yere telsiz (Throw Phone) bırakılabileceğini söylüyor. Eğer

buna Grant dersek Elementimizden birinin (genellikle Element Leader) Inventorysine bir Throw Phone konuluyor, bu Throw Phone'u Teröristin korkmadan rahatça görüp alabileceği biryere bırakmalıyız (genellikle kapı önleri (zaten bırakabileceğimiz biryer olduğu zaman pointer değişiyor)). Terörist kapıdan çıkıp Throw Phone'u alırsa onunla artık bağlantı kurabilirsiniz, teröristler ile telsiz bağlantısı kurduğunuzda sizden bazı isteklerde bulunuyorlar. Rehineler karşılığında kaçmak için bir araç, para, yiyecek vs. Para ve yiyecek gibi şeyler yine Element den birinin Inventorysine konuluyor ve onuda tıpkı Throw Phone'u koyduğumuz gibi bırakıyorsunuz, terörist bir süre sonra (yerse) binadan çıkıp bıraktığınızı alıp geri dönüyor. Tamaam, CNT'yi de öğrendik. **Chopper: (Helikopter)** SWAT Helikopterinin bulunduğu görevlerde Helikopter Buttonu yeşil renk olarak yanar, Sol tuş ile basarak veya F8 tuşu ile helikopteri çağırabilirsiniz, 60 saniye içinde gelecektir. Helikopteri çağırmak hem bazı konularda yardımcı olacağı gibi, teröristlerin dikkatini çekip *"Eyvah, işe helikopter karıştı şimdi ayvayı yedik"* diye düşünmelerini sağlayıp korkutabiliyorda. Helikopter'i seçtiğinizde helikopter komutları için ayrı bir **Chopper Command Panel** çıkıyor, burada dört değişik ikon daha var, bunlar; **Land Chopper: (Hedef İşaretli Helikopter)** Helikopteri yere indirmeye yarar, önce Land Chopper ikonuna clickleyin, daha sonra helikopteri indirebileceğiniz boş bir alan arayın, bu bölgelere helikopteri indirebilirsiniz. **Drop Team: (aşşağı oklu helikopter)** Daha önceden Helikoptere bindirdiğiniz SWAT Polisini yüksek bir yere, yada bir binanın çatısına bırakmaya yarar, bırakabileceğiniz biryer olduğu zaman pointer değişir. **Circle: (dönen oklu helikopter)** Bunu seçtiğinizde Helikopter haritada daireler çizerek etrafta şüpheli bir durum olup olmadığına bakar. **Return To Base: (altında HQ yazan helikopter)** Helikopteri evine yollamaya yarıyor. Evet, helikopterin hemen altındaki tank'ı tanıtarak devam ediyorum. **Tank: (tank)** Zırhlı araç, panzer. Yalnızca bazı görevlere çağırabilirsiniz,(aynı Helikopter gibi yani) çağırmak için F7 tuşunu kullanabilirsiniz, Tank'ı seçince çıkan Tank Command Panel deki seçenekler ise şunlar; **Tank Breach: (Duman... Duvar... Tank... İkon işte)** Bazen evlere kapılardan girmek güvenli olmayabilir, kapılara bubi tuzakları yerleştirmiş olabilirler, bu gibi durumlarda Tank ile evin duvarında ikinci bir kapı açabilirsiniz ve SWAT Polislerini o delikten eve sokabilirsiniz. **Return To Base: (yazmıycam artık ya)** Tankı evine yollar. Evet SWAT Command Panel'i açıklamaya devam. **Sniper Option: (Hedef İşaretli)** Öncede Pozisyon aldırdığınız Sniperların ateş etme etmeme modu arasındaki değişikliği ayarlar. **Switch Maps: (büyük küçük kareler)** Harita ile oyun ekranının yerlerini değiştirir. **Game Options: (ses ayarları gibi barlar)** Oyunun Ses, Scrolling hızı, oyunun hızı, SWAT Polisleriniz üzerinde Mevkilerinin yazıp yazmamasını ve oynadığımız görev hakkında bilgi aldığımız yer.

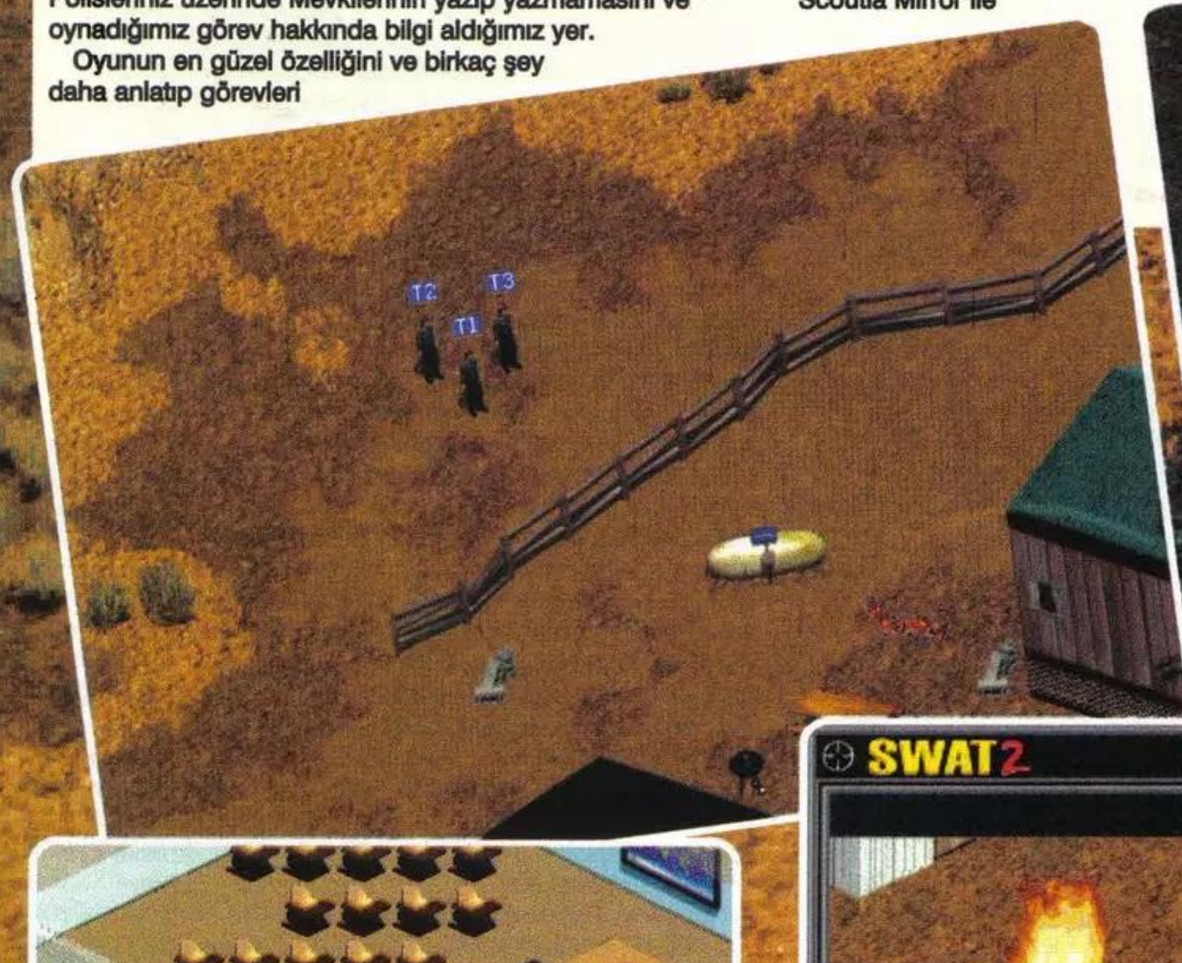
Oyunun en güzel özelliğini ve birkaç şey daha anlatıp görevleri anlatmaya geçiyorum. Öncelikle şunu anlatayım; oyunda bir görüş açısı olayı var, yani bir şüpeliyi rehineyi veya Teröristi bir SWAT Polisinin görebilmesi için tıpkı gerçek hayattaki gibi görüş açısına girmesi lazım, arkanızdaki bir insanı göremezsiniz. Tabii bunlar aynen teröristler, rehineler ve diğer insanlar içinde geçerli. Bazen şeffaf bir insan görürseniz hemen "HAYALET!" diye korkmayın, bu o insanı son gördüğünüz yeri gösyeriyor. Bu arada bir SWAT Polisini döndürüp yönünü değiştirmek için SHIFT tuşuna basılı tutarak döneceğiniz yöne clicklemeniz gerekiyor. Birde bir SWAT Polislerinin bir binanın (evin vs) hangi cephesinde olduklarını, şüpelinin binanın neresinde olduğunu belirttikleri bir rakam olayı var, yani SWAT Polisi bir şüpeliyi gördüğünde parmağıyla işaret edip "ORADA!" Demesi pek anlaşılmaz, bende yazının ilerki kısımlarında size bir evin hangi cephesinde ne olduğunu, bu numaralar ile belirteceğim, şimdi bu numaralandırma sistemine bir bakalım: Şimdi bir bina veya ev düşünün, kare bir ev (ya da elinize bir CD kabı alın). Evin ön kapısının bulunduğu ön cephe (yada Cd kabının şeffaf olmayan arka kenarı) her zaman "1" (evin önü bir) cephesi olarak söylenir, buna göre evin sol cephesi "2" (sol taraf iki) Evin arkası "3"(arka taraf üç) ve evin sağ cepheside "4"(sağ tarafda dört) olarak söyleniyor. Bunu oyun içinde polislerin konuşmalarında da duyabilirsiniz (şüpheli dört kenarında gibi). Bir de yine bu rakamlar ile bir evin köşelerini belirteceğimiz zaman iki kenarın birleştiği bölgelere, yani mesela 4 ile 1'in birleştiği köşeye 4-1 köşesi denliyor, veya 2 ile 3'ün birleştiği köşeye 2-3 köşesi deniyor, anladık değil mi? Tamam. Ve işte şimdide SWAT 2'nin en güzel özelliği...

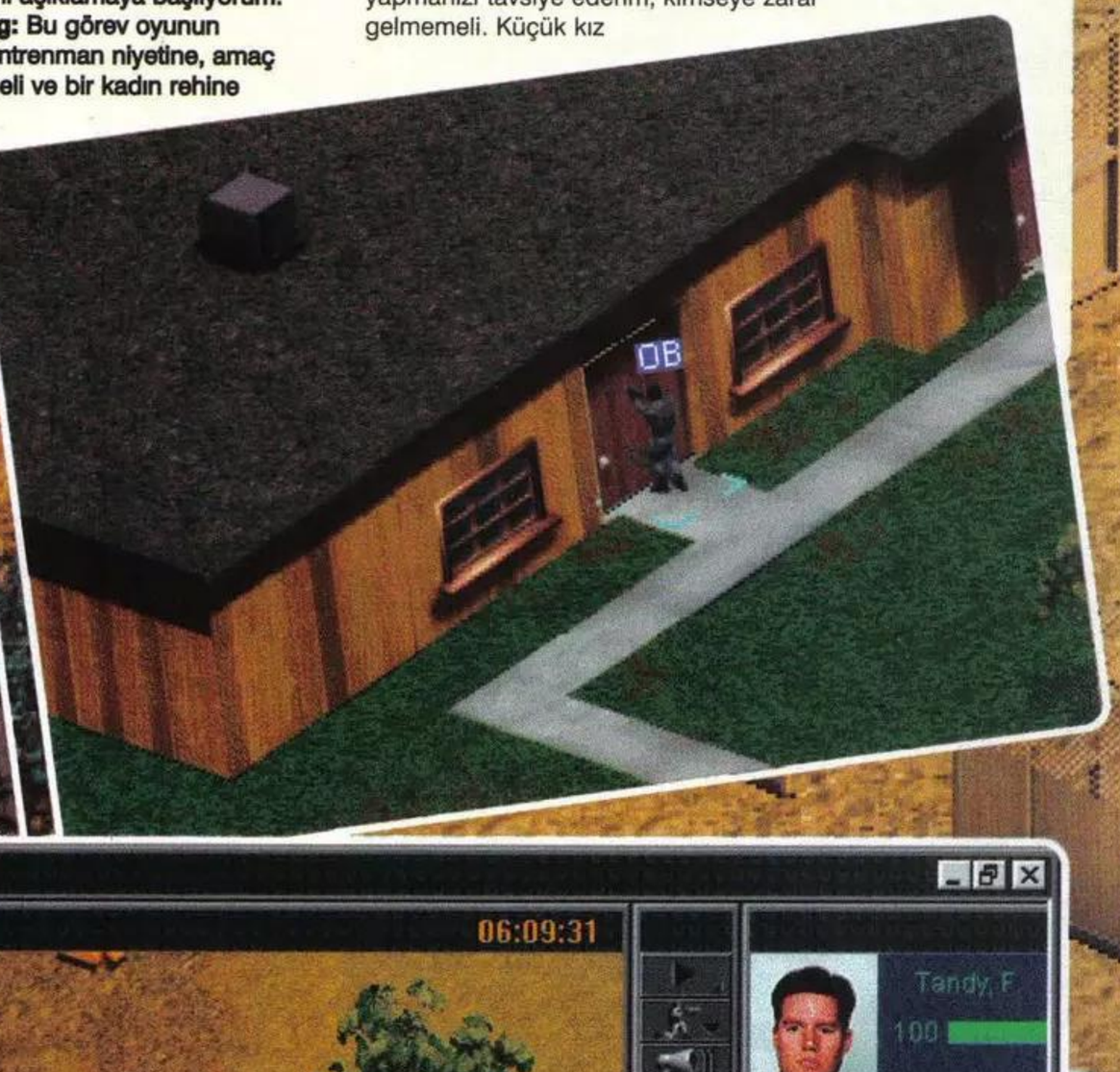
SWAT 2'de bir görevi aynı şekilde bir daha oynayamazsınız, yani hiçbir zaman *"Ohoo ben bu bölümü biliyorum hemen bitiririm şimdi"* gibi bir durum yok, ezber olayı kalkmış, bu çok güzel, yani oynadığınız bir görevi tekrar tekrar oynasanız bile yine zevk alıyorsunuz, çünkü hiçbir zaman aynı olaylar olmuyor. Bir bölümde eve girdiğinizde terörist evin mutfağına saklanmış beklerken, bir diğer oynayışınızda teröristi evin arka bahçesinde buluyorsunuz, bir bölümde bir otel odasını CNT ile telefonla aradığınızda bir kadın cevap verirken bir diğer bölümde Telefon hatlarının bozuk olduğu ve aradığınız yere ulaşılamadığı söyleniyor, herşey random yani. Bende oyunun bu özelliğini göz önüne alarak size görevleri şöyle yapın böyle yapın diye açıklamak yerine, daha çok bir Strategy Guide gibi görevlerde nelerin olabileceğini, amacın ne olduğunu falan anlatmayı çok daha uygun gördüm. Şimdi izninizle 15 SWAT görevini açıklamaya başlıyorum.

S1: Shooting House Training: Bu görev oyunun kontrollerine alışmanız için bir antrenman niyetine, amaç klasik rehine kurtarma. Bir şüpheli ve bir kadın rehine var, kapıları duvar köşelerini Scoutla Mirror ile incelemeyi unutmayın, güvenli güvenli ilerleyin. Scout aynadan birşey görürse size bildirecektir zaten, rehineyi bulduğunuzda bir SWAT polisi ile onu Rescue yapın, eğer rehine alan kişiyi gördüğünüzde elinde silahı varsa SWAT Polislerinden birisi *"Suspect Spotted Weapon in High Ready We Have a Visible Threat"* diyecektir, böyle bir durumda her ihtimale karşı hazırlıklı olun, çünkü suçlu her an ateş edebilir, eğer ateş ederse onu vurun, (ya o ya ben) aksi taktirde silahınızı asla kullanmayın. Bu bölümde suçlu'ya Megafon ile (Challenge) "Teslim ol" çağrısı yaptığınızda genellikle korkup teslim oluyor, ama siz oynadığınızda da teslim olur mu bilemem tabii (random olayı), belkide benim karizmatik ses tonuma teslim olmuştur :). En sonunda rehine alan suçluyu da Arrest ile yakaladığınızda görev bitiyor zaten...

S2: Warehouse Training: Bu sefer de bir training görevi. Boş bir ambarda 2-3 terörist var ve orada masum insanlarda var tabiiki, önce insanların güvenliğini sağlayıp onları ordan çıkartın, tabii teröristlere dikkat ederek. Kuru sıkı mermi kullanıyoruz, çok gerektiğinde ateş edebiliriz, yalnız Flashbang ve Tear Gas'ı kullanmak yasak. Bu görevde ilk kez Helikopter çağırabiliyorsunuz, ancak gerekmez bence. Ambarın ön kapısından içeri girebiliriz, çünkü zaten arka kapısı yok. Terörist bazen kapıdan çıkıp bize ateş açmaya veya kaçmaya başlıyor, kaçmasına izin vermeyin, ekranın en Güneybatısında 4 5 tane garaj gibi yerler var, oralara Sniperlar yerleştirebiliyorsunuz, Sniperların menzili çok uzun, eğer terörist kapıdan çıkıp Assault Element deki SWAT Polislerine ateş açarsa onu vurun. Bütün teröristleri yakalayıp esirleride kurtarınca görev bitiyor...

S3: Father/Daughter Day: İşte artık gerçek görevlere geçtik (eğitildik ya). Sapık bir adam, önce karısını dövüyor, hatta dövmeklede kalmayıp işi ilerletip kadını bir de omuzundan vuruyor, kadın evdeki 6 yaşındaki kızını o kafayı üşütmüş adamın yanında bırakıp kendi canını zor kurtarıp evden kaçıyor ve hemen polisi arıyor. biz de tabii ki bir SWAT TEAM olarak hemen olay yerinde buluyoruz kendimizi. Amaç kendı kızını evinde rehin alan adamı yakalayıp küçük kızı kurtarmak, evde güzelmiş hani, tıpkı Lara Croft'un evine benziyor, çok gittiğim için bilirim. Neyse, biz oyuna Güneydoğudaki caddede başlıyoruz, eve doğru ilerleyelim, köşeleri dönemeçler ide Mirror ile kontrol etmeyide unutmayalım. Eve girmek için iki kapı var, biri öndeki beyaz kapı, diğeri de arka bahçedeki arka kapı. Kapılar kilitli olabilir, kilitli kapıları neyle açacağınızı biliyorsunuz değil mi? Ben bu görevde Stealth Entry yapmanızı tavsiye ederim, kimseye zarar gelmemeli. Küçük kız





genellikle evin içinde bulunuyor, kızı kurtarıp güvenli bir yere götürün. Adamı gördüğünüzde eğer size ateş ederse ve çok zor durumda kalırsanız onu vurun, aksi taktirde Arrest ile yakalayın...

S4: Convenience Store: Baştaki güzel Demodanda anlayabileceğiniz gibi bir mağaza soygunu ile karşı karşıyayız. Olay yerine geldiğimizde CNT Alvarez bize durum hakkında rapor veriyor, mağazanın içinde iki maskeli haydut ve mağazanın sahibi kadın var. Kimin ne olduğu belli değil, yani Random olayı. bazen masum kadın dediğiniz kişi iki haydutu öldürmüş sizi bekliyor olabilir, yani hiç belli olmaz, tedbirli olun. Dilerseniz bir helikopter çağırıp mağazanın üzerinde dolandırarak haydutları korkutabilirsiniz. Mağazaya Entry yaptığınızda hızlıca iki haydutu tutuklayın, eğer ateş ederlerse kaba kuvvet kullanın. İki haydutu yakaladıktan sonra mağaza sahibini de Rescue yapın, ancak kadın bazen sizden korkup (tipik bir Stockholm syndrome durumu... Evet evet.) kaçmaya başlıyor, kaçmasına izin vermeyin ve onuda Arrest ile yakalayarak bu görevide başarıyla bitirin...

S5: Bank Robbery: Hmm... Biraz zor bir görev, teröristler North Hollywood bankasını soyuyorlar. İçeride pek çok rehine var, aman onlara birşey olmasın. Bankanın biri önde biri de arkada iki kapısı var, yalnız dikkatli olun, kapıları inceleyin, bomba yerleştirmiş olabilirler. Bankaya girdiğinizde bir büyük lobi var, bankanın 2 taraftada karşılıklı iki küçük oda var, lobide pek çok rehine olabilir, bilgisayar masalarının arkalarına bakın, eğer soyguncular lobide değilse hemen oradaki rehineleri kurtarın (kolaysa kurtarın bakalım). Onları güneybatıdaki Command Post'a bırakabilirsiniz. Soyguncular rehineleri genellikle bankanın 2-1 cephesindeki küçük odada tutuyorlar. Dikkatlice hızlı bir baskın ile soyguncuları yakalayıp oradaki rehineleride kurtarın, bütün rehineleri kurtarıp soyguncuları etkisiz hale getirdiğinizde görev tamamlanmış oluyor...

S6: Runway Shooter: Havaalanının yanındaki bir hotelde, hotel odasının birinde temizlikçi kadın odayı süpürürken içeri elinde bir çantayla genç bir adam giriyor. Temizlikçi adama odadan çıkmasını daha yerleri sileceğini söylüyor ancak adam onu duymamazlıktan geliyor (belkide kulağındaki walkman yüzündendir). Çantasından uzun menzilli bir silah çıkartıp camın yanına gelip hava alanındaki uçaklara nişan alıyor.
Burdan sonra iş

bizim SWAT TEAM'e geçiyor. İşte tamamen taktiksel vede zevkli bir görev, bu görevde CNT ile çok haşirneşir olacaksınız ve size çok yardımı dokunacak. Birkaç dakikalık bir araştırma sonunda Sergeant Alvarez bize şüphelinin kimliğini bulduğunu söylüyor. Şüphelini 25 yaşında Daniel Choufeld adında birisi, sabıkası yok, bu ilk denemesi, ancak geçmişinde pek çok Piskolojik sorunları olmuş, Paranoid Şizofreni tedavisi görmüş (deli yani), dikkatli olmak lazım, böylelerinin neyapacağı belli olmaz. Bir süre sonra Alvarez hotel personelini ve odaları boşalttırıyor, ancak bir temizlikçi kayıp, aaa, Daniel onu rehin almış demekki (almasa şaşardım zaten). Araştırma sonucu hizmetçinin adının Cynthia Barnes olduğunu ve hotel odasının telefon numarasını buluyor Alvarezcim. Telefonda hizmetçi Daniel'ın etrafta polis görmek istemediğini söyleyip kapatıyor, yalnız Spy Alverezcim hemen birşey farketmiş. Kadının sesi hiçde korkmuş gibi değilmiş, hiçte tehlikedeymiş gibi konuşmuyormuş, ayrıca telefonu kapattıktan sonra bizim Deli'ye "Fred" diye seslendiğini duymuş, fakat biz o adamın ismini Daniel olarak biliyorduk, NEDİR BU MUAMMA? Neyse, ben temizlikçiden de şüphelendim, siz de şüphelenin, eğer şüpeli ile telsiz bağlantısını sürdürürseniz sizden bagajında 50.000$ olan bir araba istiyor, siz ister "He" deyin ister "Olmaaz" deyin, sizin taktiğiniz neyse ona göre. Hotel'e girebileceğiniz iki kapısı var, biri normal ön kapı, diğeride çatıdaki kapı (ben hava olsun diye helikopter ile çatıdan girmiştim). Neyse farketmez, uçakların olduğu cephedeki (4 bölgesi yani, sağ taraf) odaların birinde delimiz ve rehinesi (meçhul) bulunuyor, kapıların hepsini tek tek kırarak odalara ani baskın yapın. Şüpheliyi bulduğunuzda onu Arrest ile tutuklayıp hizmetçiyi Rescue yapın, eğerki hizmetçi onu kurtarmaya çalıştığınızda kaçarsa (bu tipik bir Stockholm syn... Tamam tamam sustum...), onun kaçmasına izin vermeden Arrest ile tutuklayarak kanunun şevkatli ellerine teslim edin...

S7: High Risk Warrant: Kamp gibi 4-5 evin olduğu bir yerdeyiz, Teröristler evlerdekileri rehine almış, evlerde çoluk çocuk olabileceğinden şüpheleniyor, aman ha dikkatli olun, sonra vicdan azabından uyuyamazsınız. Görevin başında Sergeant Alvarez size megafonla evlerdeki çocuk rehineleri serbest bırakmaları için çağrı yapayım mı diye soruyor, eğer buna Grant derseniz (olumlu yanıt) megafon çağrısından sonra evlerden çocuklar çıkabilir. Onları hemen dikkatlice Rescue yapıp hemen Command Post'a bırakmalıyız, şimdi diğer kalan rehineleri kurtarıp teröristleride yakalamalıyız. Tek tek bütün evlere baskın yapalım, yalnız evlere girerken dikkatli olun, teröristler bazı evlerin kapılarına bubi tuzağı kurmuş olabilirler. Evlerdeki bütün rehineleri kurtarıp teröristleride yakaladığınızda görevi tamamlıyorsunuz...

S8: Explosive Situation

Oldukça zevkli ve curcunalı bir bölüm, petrol kuyularının olduğu bir bölgedeyiz. Buralarda patlamalar olduğunu söyleyen ve buralara yerleştrilmiş daha birkaç bomba daha olabileceği söylenen bir ihbar var, yani ben Alvarez'in yalancısıyım. Neyse, bazı teröristler buradaki birkaç işçiyi rehin almış ellerinde tutuyorlar, eğer bir bomba bulursanız onu Disarm ile cebe atabilirsiniz. Etrafı araştıralım, eğer bir şüpheli görürseniz onu Challenge ile uyarın, zaten teröristse hemen silahını çekip... Kaçmaya başlayacaktır, aman rehinelere dikkat edelim, başladığınız yerin biraz doğusunda mağara gibi bir yer var, eğer buradan girerseniz bölgenin ortasına kestirmeden çıkabilirsiniz. Rehinelere zarar vermeden bütün Teröristleri yakalayın, bütün rehineleride kurtardığınızda görev bitiyor...

S9: Trailer Park OD: Biraz gıcık bir bölüm, uyuşturucu alışverişi, intahar falan bir entrika var ama anlamadım, herneyse canım. Öncelikle isterseniz bölgedeki kadın ve çocukları megafon çağrısı ile evlerinden dışarı çıkartın. Sonra dikkatlice evlere tek tek girerek içerdeki insanları alıp Comman Post'a bırakın, yalnız dikkat, kuzeydeki veya batıdaki tepelerde bazen teröristler uzun menzilli tüfekler (Sniper gibi) ile yere size yada kurtardığınız insanlara ateş açıyorlar. Tepelerdeki nişancıları dikkate alarak oralara bakar olun, eğerki nişan almaya hazırlanan birini görürseniz hızla yanına gidip onu yakalayın, bütün Teröristleri yakaladığınızda görev bitiyor zaten...

S10: Riot in the Valley: Çok kalabalık bir görev, bazı dengesizler bir mağazanın önünde mağazanın camlarını kırıp etrafı kışkırtmaya çalışıyorlar, çok ayıp, çok curcuna olacak gibi. Bizim beş kişilik TAŞ gibi bir Elementimiz var, hemen mümkün olduğunca çabuk olaya el koyup kontrolü elimize alıyoruz. Bazı teröristler yakaladıkları rehineleri vurmaya kalkabilir. Aman ha o bunu ona yapmadan siz ona bunu yapın, vurun yani, dilerseniz Tear Gas kullanın. Eğer bir K9 ünitiniz varsa bu bölümde çok işinize yarıyacaktır, salın üzerlerine köpecikleri, ısırsın onları, rehineleri kurtarıp bütün göstericileri yakaladığınızda görevi tamamlıyorsunuz...

S11: Suburbia: Kolay bir bölüm. Başladığınız yerin biraz kuzeyindeki evde iki yaşlı karı koca çift var, öncelikle onları kurtarıp güvenli bir yere götürmeliyiz, isterseniz Sergeant Alvarez Bullhorn Call-Out (megafon çağrısı) yaparak evdeki çiftin dışarı çıkmalarını sağlayabilir, ancak bu pek de güvenli bir yol değil, sessiz çalışmak çok daha iyi bence. Bu görevde yakalamız gereken iki terörist var, teröristlerden biri belki yaşlı çiftin evinin kuzeyindeki boş eve saklanmış olabilir, kimbilir...

S12: Domestic Situation: 911'i arayan bilinmeyen bir kişi bir evden silah sesleri geldiğini ihbar eder, bizde SWAT Team'imizi toplayıp hemen olay yerine geliriz. Dağlık otluk(!?) bölgede küçük bir ev var, evde çocuklar ve rehineler var. Dikkatli olalım, sessiz sessiz yaklaşalım eve. Ön kapıdan girmek biraz riskli olabilir, ayrıcada ön kapının oralarda dolaşan bir köpek var, havlayarak bizim evin önünde olduğumuzu belli edebilir, çatışmaya sokmayalım o köpeciği yazık. Biz arka kapıdan bir DYNAMİC Entry yapalımda şoke olsunlar. Rehinelere zarar gelmemesi için elinizden geleni yapın, bütün teröristleri etkisiz hale getirin, o kadar işte...

S13: Law Firm: Bir adam avukat'ın sekreterine avukatla görüşmek istediğini söylüyor, sekreterde ona randevusunun olmadığını söylüyor, adamda silahını çekip işte randevum diyor. Tipik bir action filmi gibi bir görev. Hemen binaya baskın yapmalıyız. Binanın en üst katındaki balkonlar baskın için iyi bir seçim, buralara helikopter ile adamlarımızı bırakabiliriz, ofislere girip çıkarken dikkatli olun, kapılarda bomba olabilir. Avukat'ın sekreterini bulduğunuzda onu Rescue yapın, ancak korkmuş olabilir, kaçabilir (biz bu tip durumlara genellikle Stockholm s... Tamam yaa). O zaman başka seçenek kalmıyor, SIKIN BEYNİNE KURŞU... Aa, pardon yani takın kelepçeyi eline diyecektim, neyse. En son o randevusu olmayan adamı da bulup ona polis merkezinde bir randevu ayarlayın...

S14: Assassination in the Park: Güzel bir pazar günü, parkda insanlar piknik yapıyorlar, çocuklar etrafta oynuyorlar, ve herkes belediye başkanının Saat 14:00'da yapacağı konuşmayı bekliyor. Yalnız ortalıkta tam başkan konuşmasını yaptığı sırada silahlı bir süikaste uğrayacağı hakkında bir söylenti var, olamaz, başkan ölürse oyunda biter ona göre. Tipik bir süikasti önleme görevi. Ne kadar Elementiniz varsa toplayın, çok önemli bir görev çünkü. Saat 13:55'de parka geliyoruz, yalnızca beş dakikamız var. Elementi etrafa dağıtalım, insanlar panik olmamalı, buna dikkat, parkın ortasında "ELLER YUKARI YOKSA PATLARSIN" demek pekte normal olmasa gerek. Haritanın kuzeyindeki tepelere dikkat edin, süikastçi genellikle oralardan çıkıyor. Saat 14:00 olduğunda hazırlıklı olun, eğer ki süikastçiyi veya süikastçileri görürseniz hemen vurun. Arrest yapın devirin yumruklayın ne yapın edin ancak başkan vurulmasın, isterseniz başkanı Rescue ile daha güvenli bir yere götürebilirsiniz, bütün süikastçileri yakaladığınızda bu görevide bitirip son bölüme geçiyorsunuz...

S15: Merto Station: İşte paldır küldür son göreve geldik. Polis şefi John De Souza basına başkana yapılmaya çalışılan süikasti nasıl önlediklerini falan anlatıp karizma yaparken birden ortalık karışıyor. Sergeant Griff Markossian polis merkezinin teröristler tarafından saldırıya uğradığını söylüyor. Biz de hemen takımımızı toplayıp olay yerine gi... Dur ya zaten olay bizim polis merkezinde, AYVAH... Bu görevde Element seçme falan yok, bütün elementler emrimiz altında, bütün Polisleri kontrol edebiliyoruz. Hatta bırak Polisleri, Şef De Souza bile oyunda bu sefer. Amaç saldıran bütün teröristleri temizleyip polis merkezini kurtarıp aynı zamanda da polis şefi John De Souza'nın hayatta kalmasını sağlamak. Verilecek pek bir taktik yok, bütün teröristleri temizleyin. Polis şefine zarar gelmesin. Ha bir de şefin ofisinde bir kaç kameraman ve basın görevlisi var, onlarıda kurtarmalısınız...

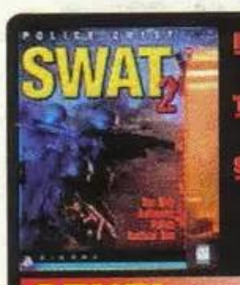
Evet, Oh... Bitti işte, bu 15 Görev boyunca yapmamız gerekenlerdi, ancak siz kafanıza göre değişik taktikler geliştirip görevleri çok değişik şekillerde bitirebilirsiniz. Son sözleri söylemeden önce, oyun hakkında size birkaç Tavsiyede bulunmak istiyorum arkadaşlar izninizle...

- Elementdeki SWAT Polislerini herzaman şu düzende ilerletin; En önde Scout, onun hemen arkasından Rear Guard, onun ardından Element Leader, onun arkasındanda Assault 1 (A1) ve hemen ardından Assault 2.
- Silahınızı çok çok gerekmedikçe kullanmayın...
- Eğer bir terörist bir rehineyi silah ile tehtid ediyorsa, SWAT polisleri bu durumu görünce "Suspect Holding a Hostage We Have A Life-Threatening Situation" diyecektir, böyle bir durumda teröristi kıl edecek hareketler yapmayın.
- Bir SWAT Polisinin unutmaması gereken birşey de; asla başkalarının veya kendi hayatını tehlikeye atacak davranışta bulunmamasıdır...
- Görevlerde yerlerde gördüğünüz silah, patlayıcı, hap, uyuşturucu gibi objeleri kaçırmayın, onları mutlaka toplayın, bunlar size bölüm sonunda para getirecektir...

Evet arkadaşlar, son sözlere geldik, SWAT 2 Sierranın yaptığı herzamanki kaliteli oyunlarından birisi. Ses efektleri telsiz konuşmaları ve özellikle müzikler süper. Ara demolar gayet iyi hazırlanmış, Grafikleri ise söylememe bile gerek yok, zaten screen shotları herşeyi açıklıyor ama bize grafikleri tek kelimeyle açıkla derseniz: Tek kelimeyle "Mükemmel" derim, iki kelimeyle "Muhteşem Ötesi" eğer ki üç kelime derseniz "Fazlada Kasmamak Lazım" derim.

Ancak oyundaki grafikleri biraz daha büyük yapabilirlermiş, yada Zoom-in Zoom-out yapılabilseydi çok daha güzel bir oyun olurmuş. Yine de şu sıralar alınacak nadir güzel oyunlardan birisi. Daha şimdiden SWAT 3'ü beklemeye başladım (manyak mı?), herkese tavsiye ederim. Sierra bu, arada bir oyun çıkartır, tam çıkartır, SWAT 2 ileride klasik olabilecek kalitede bir oyun, koklayın... Sierra kalitesi kokuyor...

☒Tuğhan "SWAT Pup MOUSE" Arslan
E-Mail: tughan@superonline.com



FİRMA: SIERRA
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %94

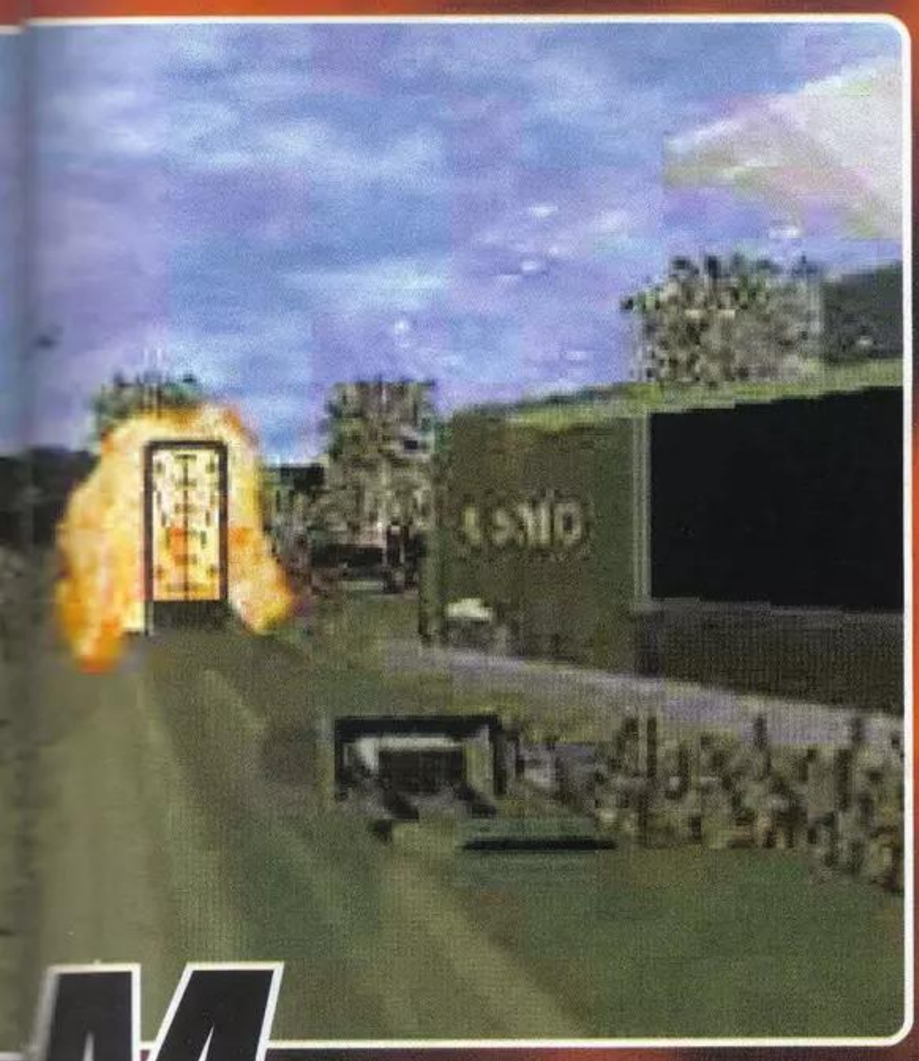
N.A.

Vietnam konusunda kaçınız yorum yapabilecek konum ve kapasiteye sahipsiniz merak ediyorum.

Çoğunuzun öngörüsüne göre Vietnam savaşında zavallı, mağdur, boynu bükük, ezilmiş bir toplum olan kahraman Vietnam'lılar, kadın ve çocuk öldürecek kadar gözü dönmüş, sağa sola saldıran, milletlerin ekmeğini ağzından çalan eli kanlı emperyalist Yankeeler' e karşı büyük bir zafer kazanmıştır. Doğru mu?... Yanlış!

Bir defa Vietnam olayı nihayetinde bir "Pirus zaferidir". Yani çok büyük bedeller ödenerek kazanılmış galibiyet şeklidir. Bana ve pekçok askeri taktisyene göre de bu bir kazanım değildir. Ucuz kahramanlık edebiyatı yapmanın alemi yok. Sadece ortaya konan rakamlar bile bunu yansıtmaya yeterlidir. Amerikalıların 60.000' e ancak yaklaşan kaybına karşılık toprağa milyonun üzerinde Vietkong'lu leşi serilmiştir. Atılan tonlarca bomba Vietnamda taş taş üzerinde bırakmamıştır. Neticede Vietnamın bugün dünyanın en geri, en ilkel diyarlarından biri olduğu bir gerçektir ki bu da bize özgürlük ve demokrasinin yılmaz savunucusu (!) olan malum tarafın cephe savaşını yitirdiği halde gerçek savaşı (uygarlık kavgasını) kazandığını gösterir. Vietnamlıların uğruna dövüştükleri davanında iflas ettiği göz önüne alınırsa bu kabile zihniyetli bayağı milletin gerçekte kaybettiği ve kaybetmeye mahkum olduğu ortaya çıkar. Soğuk savaş döneminin yarattığı o olağanüstü şartlar olmasaydı, yani korunması gereken hassas güç dengeleri oluşmasaydı, bolşevik Rusya ve Mao'cu Çin Vietnam'a destek vermeseydi, yaşıtları cephede öyle veya böyle bir dava uğruna dövüşürken savaş karşıtı çığlıklar atıp polisle çatışmayı marifet addeden o hain tipler (68 kuşağı mensubu, uzun yağlı saçlı, savaşmayıp sevişmeyi tarz belleyen, esrar koklayıp Beatles dinleyen çiçek çocukları hipiler vardı ya, hani onlardan biri şu anda dünyanın tek süper gücünü yönetiyor, aha işte onlar) hiç doğmamış olsalardı, çelimsiz Ho- Chi Minh efendi ve gerilla takımının kaç kuruşluk şansı vardı acaba fitneci Lincoln' ün veletleri karşısında. Bence hiç...

Bazı kavimler vardır ki onlar tarih boyunca kullanılmışlardır. Tüketmekte olduğumuz asırda ise çiğnenen ardından tükürülüp bir köşeye atılan basit toplumlardan sadece biridir Vietnamlılar. Onurlu direniş mi? Evet kabul edilebilir. Kabul edilebilir ama Almanlar karşısında yirmi milyon kayıp veren Rusya daha düne kadar iki süper güçten biriydi (askeri açıdan hala devdir), kafasına tonlarca bomba yemiş Almanya hemen akabinde iktisadi açıdan göz kamaştırıcı bir başarı grafiği çizmiştir. Hatta Vietnamlılarla



M.

aynı ırktan gelen Japonlar bile bu aşamada takdire şayandır. Ya da tüccar yahudiye bakın yarım asırda topraklarını yirmi kat genişletip ortadoğunun hatırı sayılır bir gücü haline geldi (uzun uzun tartışılır ama gerçek bu). Türk istiklal mücadelesi ve sonrası ise zaten inanılmaz bir mucize yumağıdır...

Vietnam masalının ise destansı hiçbir tarafı olmadığı gibi, gelecek kuşaklar için de utanılacak bir vaka olma özelliği taşır. Ayrıca daimi zaferi silahlı kavga adamları değil savaşın hemen sonrasında çalışan, üreten, yaratıcı "beyin savaşçıları" kazanır. Bu anlamda medeniyet basamaklarını tırmanma hızı ırkların kalite ve üstünlük göstergesidir. Vietnam tarzı üçüncü dünya ülkeleri ise neyi hakediyorlarsa ona kavuşmuşlardır. Fazlasını hiç istemediler, isteselerdi bile vermezdik... Almasını öğrensinler...

Bu arada benim Amerikan dünya görüşünden ve hatta bizzat Amerikalılardan nefret ettiğimi bilin. Dolayısıyla onların yanında olmam söz konusu değil. Ben mutlak gücün ve gerçek asaletin tarafındayım. Kalleş gerilla taktikleri uygulayan ve dünyaya diktatörlük yerleştirmeyi amaçlayan, bunun için kadınları, çocukları kullanmaktan çekinmeyen bir anlayışı kabul edemem. Ayrıca ezilen milletler, bunu hakettikleri için ezilirler...

....Bu lanet olası kirli savaş hakkında daha pek çok laf edebilirim beyler, ancak beni ve benim insanlarımı doğrudan ilgilendirmeyen bir hadiseyide uzatmanın alemi yok. Son olarak savaşan her iki tarafında canı cehenneme. Çocuk masumiyetinin bile çalındığı bir günah ve pislik yığını Vietnam. Bana kalsa dümdüz edip içindekilerle birlikte haritadan silerdim. İnsan gibi uygarca yaşayamıyorlarsa, insan gibi ölsünler...

Nam 'Doom' un yaratıcısı (yaratılmaz olsaydı) ekibin işi olan bir FPS. Başlangıcında, gelişmesinde, sonucunda yani hiçbiryerinde süs, püs bulamayacağınız, müzikleri iğrenç olan, grafikleri vasatı aşamayan bir doom clone olduğunu belirttikten sonra diyorumki 486 makinası ve 8 Mb' ı olan tipler, siz evet siz buraya bakın! Sizin zavallı aletinizin bile kaldırabileceği bir HARİKA ile karşı karşıyasınız. 'Nam bugüne kadar oynadığım en iyi Doom tarzı değil ama hayal ettiğim sanal savaş ortamına en fazla yaklaşan tam manasıyla bir eser. Yani paragrafın başında belirttiğim gibi CD teknolojisinin hiçbir kısmını kullanmıyor. Diskette olsa 3- 5 disketi geçmez. Ancak adamlar Vietnam gerçeğini olmasa da virtual'ını evinize, rahat koltuğunuza yasladığınız basenlerinizin dibine getiriyor. Harbi konuşayım ben 'Nam' ı oynarken çoştum, uçtum, göçtüm. Normalde benim kadar kötü bir arcade oyuncusuna hemde gıcık olduğu türde bir oyun verilmez dergi sınırları dahilinde. Fakat olayların geçtiği mekanın tanıdık olması ve olağanüstü atmosferi beni oyuna çekti. Yazmayı ben istedim. Hatta kendime inanamıyorum ilk kez yazdığım bir oyunu oynadım ve bitirdim. Derginin en kötü yazarı olarak kimsenin beğenmediği bu oyunu beğenmekten ve yazmaktan da gurur duyduğumu belirtmeliyim bu arada.

'Nam iki kısımdan oluşuyor. Multiplayer' da inanılmaz zevkli olabilir gibisinden bir his uyandı içimde. Ama ben Tour Of Duty 1' den hadiseye atlıyorum hemen;

Mission 1- Base Camp: Ana- baba üssündeyiz. Düz gidin, sağdan köprüden geçin. İlerden sağa dönün. Bombardımanın bitmesini bekleyip oradaki personel taşıyıcıya atlayın. Bu kısa ve basit alıştırma umarım işe yaramıştır. Birazdan burnunuzdan gelecek çünküm.

Mission 2- Assault: Briefing'i dinleyip sahile çıkartma yapın. Dümdüz ilerleyip ormana dalın. Neden yerlerde süründüklerini anlayamadığım cephaneleri alın. Gerekli mühimmatınız varsa yanan araç üzerindeki makineli tüfekten etrafı temizleyebilirsiniz (ben yapamadım). Mevzinin oradan tarlaya gelin. Bombardıman bittikten sonra sağdan ormana uzayın. Yine sağdan köprüden geçin. Köprü çıkışındaki topçuyu uçurup Vietkong köyünün içinden, ağaçların arasından kayaların oraya ulaşın. Burası çok kazık. Patlayıcıları kullanın derim ben. Kayalardan tırmanıp sahile gelin. Plaja...

Mission 3- Hill 104: Gece, kamp ateşi, cephane. Bütün bunlar ilk gözümüze çarpanlar. Araç gereci alıp nehrin karşısından sık ormana dalın. Ağaçların arasındaki yolu takip edip açık alna çıkın. Vücuduna el bombası bağlamış intihar komandoları bu bölümün en kıl tarafı. Koşarak üzerinize atlıyorlar. Yaklaştırmayın onları. Hemen soldaki helikoptere binip bu bölümden de yırtın.

Mission 4- Contact Lost: Komutanınızı dinleyip karanlık ormana zıplayın. Burası oldukça karışık. Tab tuşuyla haritayı kullanın sürekli. Sağ yamaçtan aşağı inip topçu ateşi başladığında sipere gizlenin. Aşağı meyleden patikanın sonunda aşağı düşün. Sağlık görevlisi karşınıza dikildiğinde "Space" e basıp takip etmesini söyleyin. Artık korumanız gereken ancak "health" azaldığında sizi iyi edecek bir asalağınız var. Yalnız ilk ateşte indiriyorlar aşağı aman derim. Sol bayırdan tırmanıp bombardımanı atlattıktan sonra her iki kıyıyı da kollayıp suyun içinden ilerleyin. En sonunda soldaki açıklıktan girip dikkatlice uçurum kenarından yürüyün. Sağdaki helo' ya benden selam söyleyin.

Mission 5- Huey Down: Şaftı dağılmış helikopterimizin etrafında vukuu bulan kapışmaya iştirak edin. Topoş medic'i koruyun. Shotgun'ı kesin kapın. Soldan aşağı düşüp asma köprünün oraya ulaşın. Yukarı çıkıp köprüden geçin ve kulübenin arkasındaki patikadan ırmağı görüp çarpışa çarpışa nehre varın. Sola bir daha sola sonra sağa sapıp dostlarınızı kucaklayın kibarca.

Mission 6- Search And Destroy: Bu bölüm acayip zor hocam. Brifing sonrası sağdaki kapıdan malzemeleri alıp silah arkadaşlarınızla vedalaşın. Direkt ilerleyip helikoptere atlayın. Yolculuk bombalanmış bir şehire tepe üstü fırlatılmanızla sona eriyor. Hemen "save" edin. İnancınız varsa dua da edin. Haritayı sürekli açık tutarak bu ultra karışık mekanı ziyaret edebilirsiniz. Bulmanız ve deaktive etmeniz gereken patlayıcılar var alemde. Ve bunlar akıl almaz yerlerde gizlenmiş durumda. Tarif etmem mümkün ancak bunlardan biri Vietkong tünel sistemlerinin birinin içinde. Tüneli bulana kadar da bayağı bir kasacaksınız kanımca. Başarabilirsiniz Tour Of Duty 1' in sonuna gelmiş olursunuz. Sırada Tour Of Duty 2 var... Ama ben yokum.

Şimdi tuş kontrolleri efem;

"Ok tuşları": Hareket kabiliyeti sağlar, **"A":** Zıp zıp zıplatır hop hop hoplatır, **"Z ":** Çök (kahretsin askerlik hatıralarım canlandı), **"Shift":** Koş ulan koş, **"Caps- Lock":** Sürekli olaraktan koş **"Alt+ virgül ve nokta":** Koşmaktan bıktıysan sağa sola kaykıl bakalım, **"Ctrl":** Ateş, **"Spacebar":** Kapıları aç eşyaları kullan konuş falan filan, **"Backspace":** 180 derece dönme (şşşş! ...ne demek istiyon lan), **"-"** ve **"+"** ekran boyutu ayarı, **"U"** mouse marifetiyle hedefe yönlendirme, **"I"** nişangah, **"PgUp"** ve **"PgDown"** yukarı aşağı kafa salla, **"Home"** ile **"End"** silahı kaldır indir (buna da şşşş!), **"Keypad 5":** Merkezi görüş açısı, **"Ins"** ve **"Del":** sağa sola bakıver hocam yalnız sarışınlar benim ona göre.

Oyun içerisindeki silahlar ise şöyle;

Knife: Bıçak oluyor sanırım. Düşmanınızın gözünün akını görüp ardından gırtlağını kestiğinizde akan kanının sıcaklığını hissetmek istiyorsanız sizin için bu alet. Yalnız oyunda bunu yapmanız tavsiyelerim dahilinde değildir.

M16 saldırı silahı: Yankeelerin dünyaya tanıttığı ve oyunda da değişmez olarak müracaat edilen efsane silah. Aslında teknik üstünlük diye birşey yok. Sadece hafif ve kullanımı rahat bir oyuncak. Ayrıca etraf bunun şarjörüyle dolu.

Shotgun: Düzenli bir savaşta kim kullanır, nasıl kullanır, niye kullanır bilmem. Bildiğim olay, kartuşları çok zor bulunduğu halde tek atışta yassı kafalı Vietkongluyu yamulttuğu. Mevcut olanların en iyisi. Özellikle vücuduna patlayıcı bağlayıp üzerinize koşan salakları haklamak bununla işten bile değil.

M60 ağır makinalı tüfek: Ancak Rambo benzeri hayvani tiplerin rahatça taşıyabileceği (bkz. First Blood Part 2) türde hayli sevimli bir zımbırtı. Tuttuğum ikinci silah. Alın, aldırın. Vurun, vurdurun (canım Türkçem, güzel Türkçem)

M72 Lav silahı: Çok kullanışlı değil. Cephanesi az. Bulmak için uğraşmanızın lüzumu yok. Karşınıza çıkarsa götürürsünüz.

El bombası: Genelde elipsoid biçiminde olup kullanılması maharet ister. Bol bol bulunduğundan umutsuz anlarda yaşamınızı kurtarabilir, yahut pimini çektikten sonra sallamayı unutursunuz yaşamınız kararıverir.

M79 bomba atar: Askerde (eğitim birliğinde) bomba atarcıydım. Bomba atamazcıydım demek daha doğru olur belki. Ama şahsım hakkında atana da mani olur şeklinde iftiralar sıralayanları yalanladığımı bildiririm. Gereksiz bir olay olduğunu da eklerim.

M14 Sniper Rifle: O hengamede bunu kullanmanız mümkün değil. Gerçekte keskin nişancılara emanet edilen bir suikast silahıdır. Sinersin bi yerlere indirirsin adamı. Kalleş gerillanın sırta inen kahpe hançeridir. Bizim racona ters kaçar.

Rocket Launcher: Roket favorilerimden sayılır. Zorluk derecesi yükselince etraf zibil gibi sarı suratlı kaynıyor. Sizde önce mevzilenip roketi çıkarıyor sonra sallıyorsunuz kalabalığın ortasına. Ardından da fare suratlı Vietkongluların tarumar olmuş beyinlerinin ağaçta bırakmış olduğu sürrealist çizgilerin ne kadar da estetik durduğunu düşünüp hayran kalıyorsunuz. Herşey sanat için. Yehhoooo...

Claymore Mine: Mayınlardan ve onu icat eden şerefsizden tiksinti duyduğumu söylemiş miydim? Söylüyorum işte. Vietnam' da ve bizim doğu' da çok can yaktı ama oyunda etkisiz.

Alev kusan ejderha: Kızarmış Çin ördeği yemek ne de zevklidir Üsküdar'a giderken, Kanlıca'da yoğurt yerken. Kadınların çirkin olma hakları yoktur onları imha ederken kibar davranın, cesetleride güzel olsun. Geri kalanını bu silah yoluyla alevlere gömün.

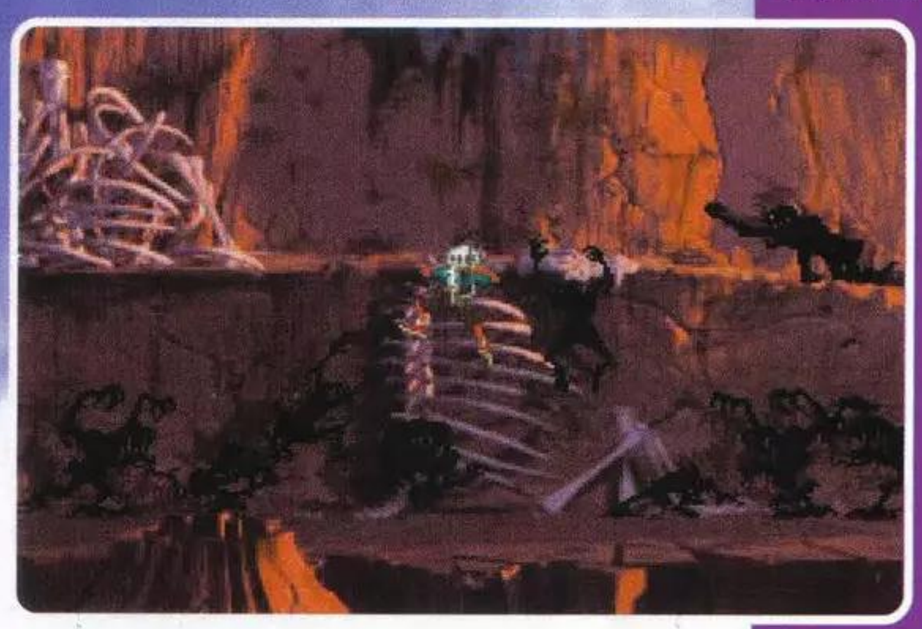
..... Haaaa görevimde muvaffak olmam için son bir tuşuda vermem gerekiyor. **"N"** gece görüş, **"M"** ilk yardım, **"Enter"** eşya kullanma. Bitti.

'Nam bir sürü ruhsuz render demo olmadan, pahalı 3DFx kartlara ihtiyaç duyulmadan da baba oyun yapılabileceğinin ender örneklerinden. Oyun pat diye başlıyor zart diye bitiyor. En aşağılık makinelerde bile problemsiz çalışıyor. Ne diyim bu zamanda böyle atmosfer, böyle oynanabilirlik bulunmaz. Bu oyunu Unreal ile karşılaştırmak isterdim ama bunu yapmam. Çünkü o gerçekten mükemmel. Fakat bu mükemmelliğin bedelini bize ödetiyor. 'Nam ise az isteyip çok veren özelliğiyle oynayamadığım o Unreal'ın üstüne merhem misali geldi. Yapımcıları tebrik ederim. Alın.

Not: Yazılarımın başındaki fikirlere katılmanızı beklemiyorum. Umurumda da değil. Yeter ki kafamı ağrıtıp canımı sıkmayın. Hayır, biraz önce bir telefon geldi ve sivri zekalı arkadaşın biri dergide Faşist görüşler sergilediğimizi öne sürdü. Sizde böyle komik durumlara düşmeyin. Ben buldukları her fırsatta alelade düşüncelerini sıradan insanlara empoze etmeye çalışan tiplere yıllardır katlanıyorum. Eleştirmek kimseyi bir yere götürmez. Her yaşayan varlık kendinden ve kendine ait olandan mesuldür. Ebediyen eyvallah...

☒Ertunç Burak

HEART of



Geri sayım sona erdi, herkes patladı ve foyamız ortaya çıktı. Değil mi? Doğru bilenleri tebrik ediyorum. Zebani'yi halen "Serkan UYBAŞ" zannedenlere ise gülüp geçiyorum. Hayat biz olmadan nasıl olacak? Siz bizsiz naparsınız onu bilemem ama ben GameShow'suz devam etmeye çalışacağım. Güzel bir rüya, çalar saatin sesiyle sona erdi farzedin. Ya da annenizin sesi... ne düşünmek isterseniz. Acı tatlı günleriyle geçen şu üç yılı ben unutmayacağım, sizlerin de unutacağını zannetmiyorum. Ben çok eğlendim ve umarım sizler de eğlenmişsinizdir...Bir gün başka bir yerde belki tekrar buluşuruz. Ve işte son kez PERDE....

Bu ayki oyun HOD yani Karanlığın Kalbi. Hepimizin korkuları olmuştur. Belki halen vardır. İsmi ve niteliği değişse de günlük hayatımızı etkileyen şeylerden biridir korku. İşte bunlardan biri de KARANLIK korkusudur. Karanlık özellikle "karanlık" ve "aydınlık" arasındaki farkı kavrayamamış genç beyinleri çok kolay etkiler. Çünkü her yeri net görebilirken bir anda her taraf siyah olmuştur ve buna anlam veremeyen genç ve taze beyin, olanları algılayana kadar karanlığa karşı korku duyar. İşte bazılarımızın karanlık korkusunun temeli budur.

İşte oyunumuz HOD ile bu kez karanlığın tam kalbine yolculuk yapan küçük bir çocuğu oynuyoruz (Arnie). Köpeği (Whisky) kötü yaratıklar tarafından başka boyuta kaçırılan Arnie, köpeğinin peşinden gider ve karanlık ve aydınlık arasında kıyasıya bir savaş yaşanan bu korkunç (!) boyutta Whisky'yi bulma mücadelesi verir.

Evet, kabul ediyorum. Cidden çocuk filmi konusu gibi konu bulmuşlar. Oldukça salak gelebilir size. Fakat platform - arcade türüne getirdiği yenilikler ile bu yıl içinde çıkmış en iyi platform oyunlarından biri. Oynanış, oyun kaydetme, grafik kalitesi vs. açısından birkaç ay evvel açıklanan Oddworld'e oldukça benziyor. Daha çok küçük kardeşinizi eğlendirecek bir oyun gibi gözükse de başına oturup kalkamama durumu da söz konusu olabiliyor.

Oyunun açılış demosu konuyu bize kısaca özetledikten sonra (oyunda bol bol demo izleyebileceksiniz) karşınıza ana menü geliyor. Play diyerek oyuna başlayabilirsiniz. Eğer ilerlemişseniz en son geldiğiniz ekrandan başlar. Tabi aradaki bölümleri tekrar oynamak isteyebilirsiniz. Bunun için oldukça güzel düşünülmüş **Options** menüsüne girmek gerek. Options'ta bir sürü seçenek var. Her biri ağaç evin bir parçası olarak hazırlanmış. İşte options menüsü:

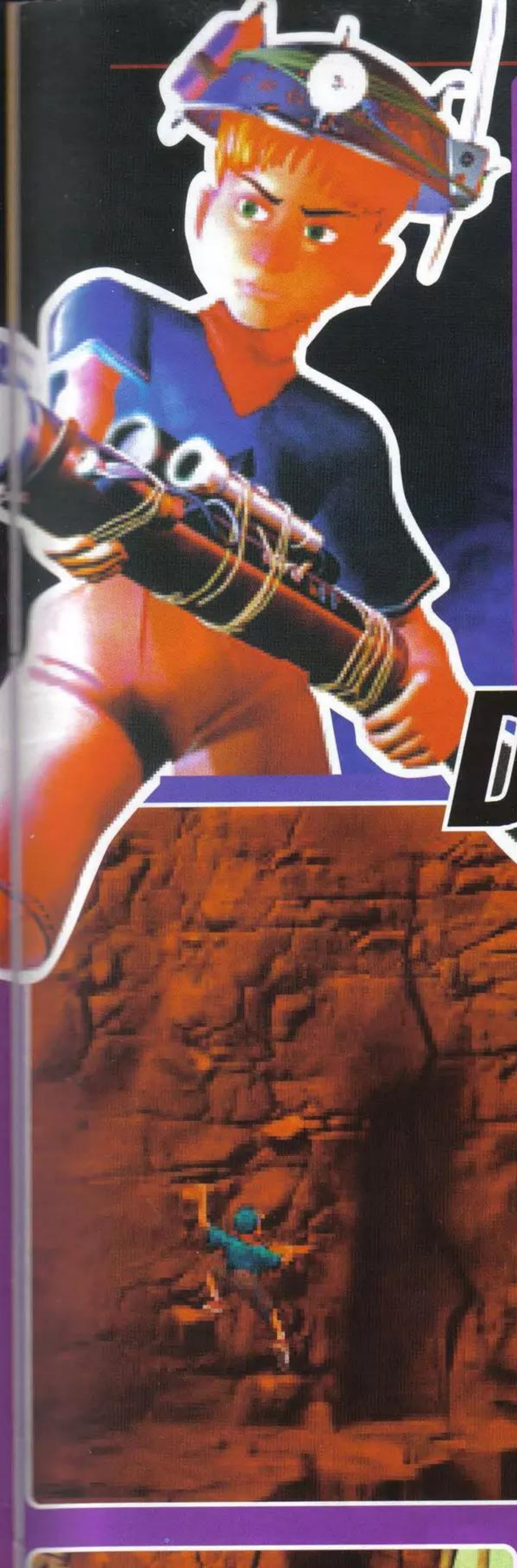
OPTIONS (Bilgisayar):

Controls: Oyunu nasıl kontrol edeceğinizi belirliyorsunuz.

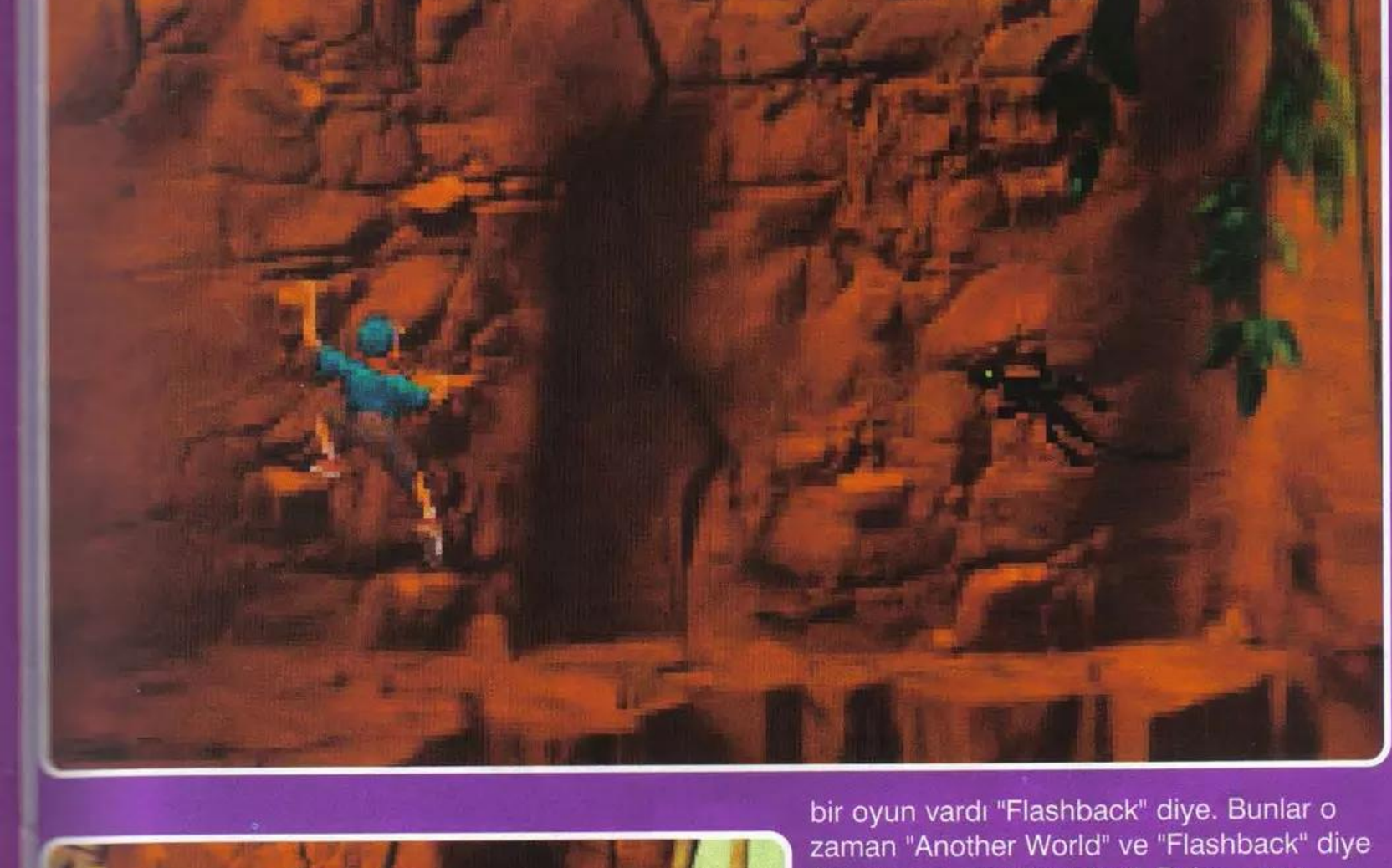
Difficulty: Zorluk derecesi.

Sound: Sesleri stereo mu mono mu ve bunu gibi ayarları yapıyorsunuz.

LOAD GAME (Film Makinesi): Buradan daha önce geldiğiniz bir bölümün kaydedilmiş bir ekranını yükleyebiliyorsunuz. Önce Level seçimi yapıyor (toplam 8 level var), ardından başlamak istediğiniz ekranı da seçip (her bölümde 8 - 10 kaydetme ekranı var) oyuna başlıyorsunuz. Her bölümde bazı önemli noktalarda oyun otomatik kayıt oluyor. Ayrıca levellar arasında demoları izleyebilirsiniz. Oddworld'dekiler kadar güzel



DARKNESS



demolar var oyunda.

CURRENT GAME (Eşya Dolabı): Bu seçenekle en son oynadığınız oyuna geri dönebilirsiniz.

NEW GAME (Uçak (!)): Adı üstünde yeni bir oyuna başlamak için.

SHOW CINEMATICS (Slayt makinesi): Bununla oyun sırasında izlediğiniz demoları tekrar tekrar izleyebilirsiniz. Yine ODDWORLD'den arak bir seçenek. :)

QUIT GAME (Elektrik Şalteri): Bu da oyunu kapatmak için.

OYUNUN MENÜLERİNİ BİZ DE ÇIKARABİLİRDİK...SEN BİZE OYUNU ANLAT!

SUS ULEN! Yetti ama.. Kaç aydır başımın etini yediğin yetti! Ne yani...Oyunun birinde menüleri anlatmadık diye bizi ipe çeken sanki sen değildin! Menüleri çıkarabilirmişmiş de oyunu anlatmışmış... Eleştirinin ve küstahlığın da bir sınırı var!

Oyun, platform + beceri vs. türü bir oyun. Yani oradan buraya zıplarken zorlanabilirsiniz. Bayağı beceri gerektiren yerler var. Bana eski AMIGA oyunlarını hatırlattı. Özellikle sonradan PC'de de çıkan bir oyun vardı "Flashback" diye. Bunlar o zaman "Another World" ve "Flashback" diye iki genç ve güzel kardeşti. Daha sonra tekerlek devrimi ile ortayı saran topo$ oyunları takip eden üçüncü kardeş "Fade to Black" çıktı. İşte o zaman işin tadı kaçmıştı ve bu tür platform+beceri oyunu severler o gün bu gündür türün güzel örneklerini özlemle bekliyordu. İşte bu oyun (arada çıkan bir fransızca oyunu da unutmamak lazım) o zamanlar özellikle Flashback'teki doğal animasyonlar ve güzel arkaplan grafiklerinden (o zamanlar bizde sadece grafik vardı, animasyon için millet Amiga alırdı) hoşlananlar için biçilmiş kaftan. Ayrıca yakın zaman önce çıkan ve pek yakında ikincisi de çıkacak olan "ODDWORLD: Abe's Odyssey" oyununu sevenlere de hitap edebilecek bir oyun. Oynanış sırasında dikkat edilecek bazı noktalar var. Bunlara değinmek gerekirse:

●Hareketler ve kontroller çok kolay. Mesela zıplarken tekrar zıplama tuşuna basarsanız havada takla atarsınız.

●Hareketlerden girdik, hareketlerden devam edelim. Havada bir yere tutunmak için (duvar, halat vs.) zıplama tuşuna basılı tutmak gerek.

●İlk silahınız değişince kullandığınız ateş topları çok daha kullanışlı ve işlevsel. Mesela yerde gördüğünüz küçük meyvamtırak toplara special fire ile ateş ederseniz büyüyüp ağaç oluyorlar. Tabi ağaçlara aynısını yapınca meyva oluyorlar.

●Bu yeşil şeylerin küçüğü sadece küçük yaratıklara etkili. Büyük et yiyen bitkilere karşı yine special fire kullanılmalı. Sersemletici etkisi var.

●Suda yüzerken bir nefes sınırı yok. Rahat olun, kasmayın.

●Silahınızın enerji sınırı, devam hakkı, enerji gibi dertler de yok. Ölürseniz (ki çok kez böyle olur) en son kayıtlı ekrandan tekrar başlar oyun.

●Enerji veya silah değiştirme olmadığı için toplanacak obje de yok.

FİRMA: INTERPLAY
TÜRÜ: PLATFORM
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK
GENEL: %86

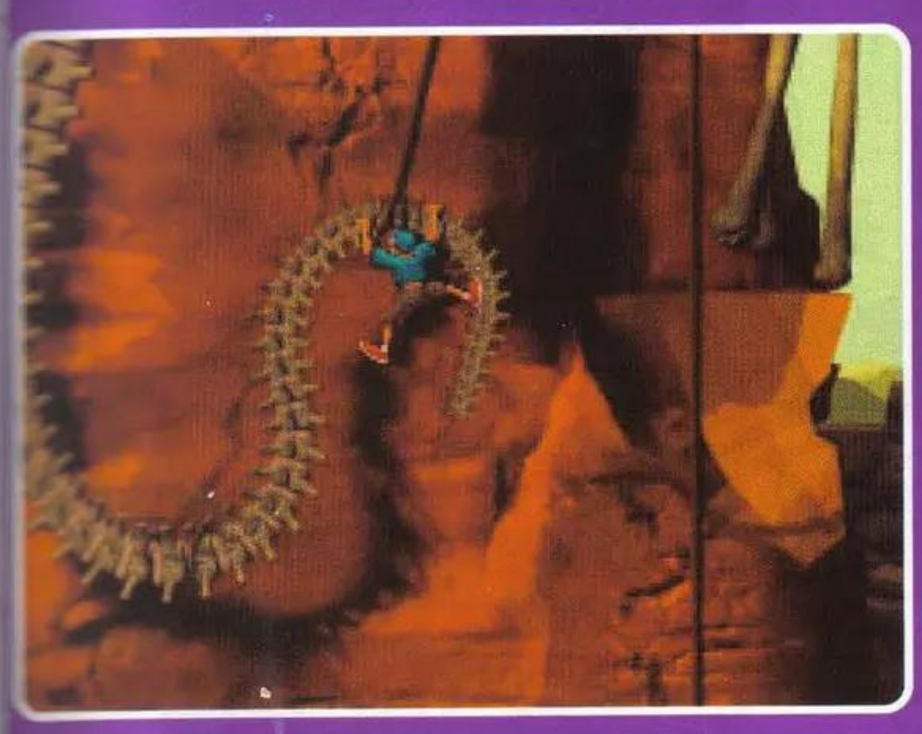
●Grafikler ve sesler çok çok güzel. Benim tercihim olan el çizimi grafikler kullanılmış. Ara demolar ise kaliteli render grafikler ile yapılmış. Belki siz önemsemiyorsunuz artık ama bunlar eskiden çok önemli şeylerdi!

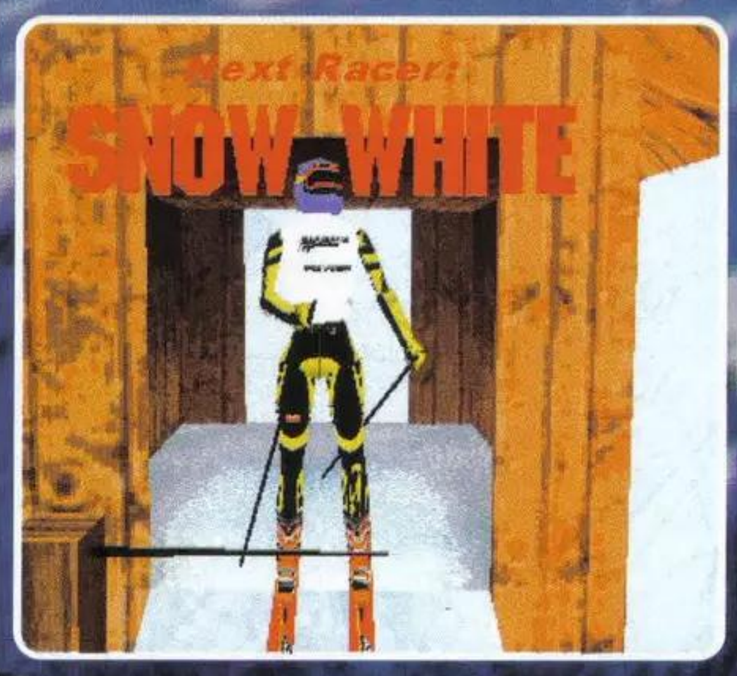
Yine yazının sonunu getirdim. Ama bu sefer çok farklı. Bir sonraki defa olmayacağına göre biraz farklı bir kapanış yazısı yapayım dedim. İşte veda ve kapanış yazım. Hoşçakalın.....

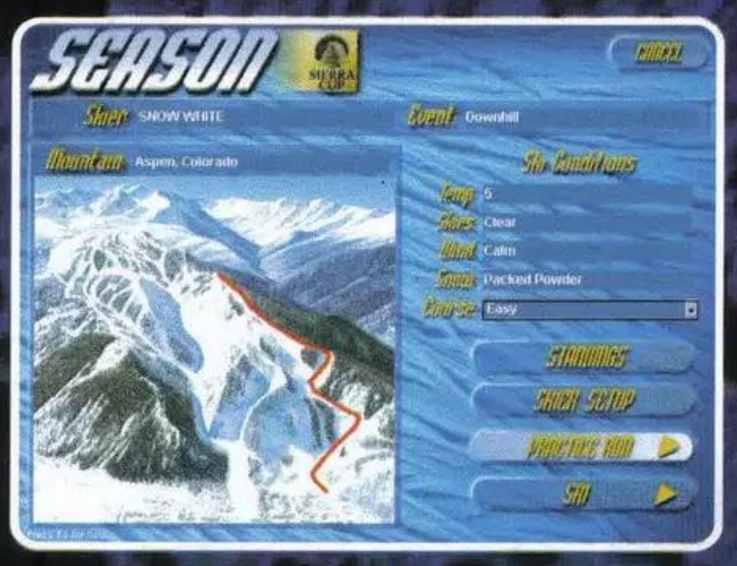
"Hiç unutmam... Bundan tam 3 yıl önceydi. Yine yaz sonu falandı ve Ağustos sayısı çıkmıştı derginin. Benim ilk yazım vardı içinde. Adı "Interrupt", bir platform oyunu. İlk yazımdı ve ne mutluluktur ki son yazım da olmamıştı. Hatta bu oyun yüzünden MEG'in, Mert'in telefon rehberlerinde adım şöyle geçer "Burak (interrupt)". Ama kader ağlarını öylesine garip bir şekilde örüyor ki... Kim derdi ki ilk ve son oyunun aynı tür olacak? Kim derdi ki bu dergi bir gün hiç çıkmamak üzere kapanacak... Üç koca yıl, 41 dergi, birkaç ek, bir disket, gelenler, gidenler, kalanlar... Açılan ve kapanan köşeler... İlk günümde derginin bu hale geleceğini söyleseler güler geçerdim...Ama A4 çıkmaya başladıktan sonra da kapanacağını söyleseler ona da inanmazdım. Dönüp baktığımda ilk aklıma gelen şeyler MAC ve Serkan'ın ayrılması, A4 çıkmamız, Efe ile ilk kapışmamız, dergi için sabahlanan geceler, TOMB RAIDER belası ve daha pek çok şey!... Daha fazla lafı uzatmadan son kapanışımı yapıyorum. Haydi bana eyvallah..."

☒Burak "EvilOne değil INTERRUPT" Bayburtlu

NOT: Gameshow'a yazar olmak isteyip de olamayan irc dostlarım... Cevabınızı aldınız mı? *<:o)







SKI RACING

Hatırlarım ortaokul yılarımda bir arkadaşımla beraber kasıp, büyük bir kızak yapmıştık. Yani iki kişilik falan. Hatta daha da kasıp altını teneke ile kaplamıştık. Böylece kar az olduğunda bile kayabiliyorduk. Yan tarafına bir sopa çakmıştık fren niyetine. Biz onu kızağı durdursun diye çakmıştık ama evdeki hesap çarşıya uymadı tabii. Kolu çektiğimizde kızak birden sağa dönüyordu. Hayır kızak duruyodu ama biz duramıyoduk, paldır küldür karların içine. Sonra sol tarafa da bir kol çaktık, bu sefer kızağı istediğimiz anda durdurabiliyorduk. Ortaya tamamen güvenli bir kızak çıkmıştı. Ama farkettik ki artık o eski heyecanı almak mümkün değil bu frenlerle. Nedendir bilinmez o sol kolu bir daha hiç kullanmadık... Ta ki sağ kol kırılıncaya kadar.

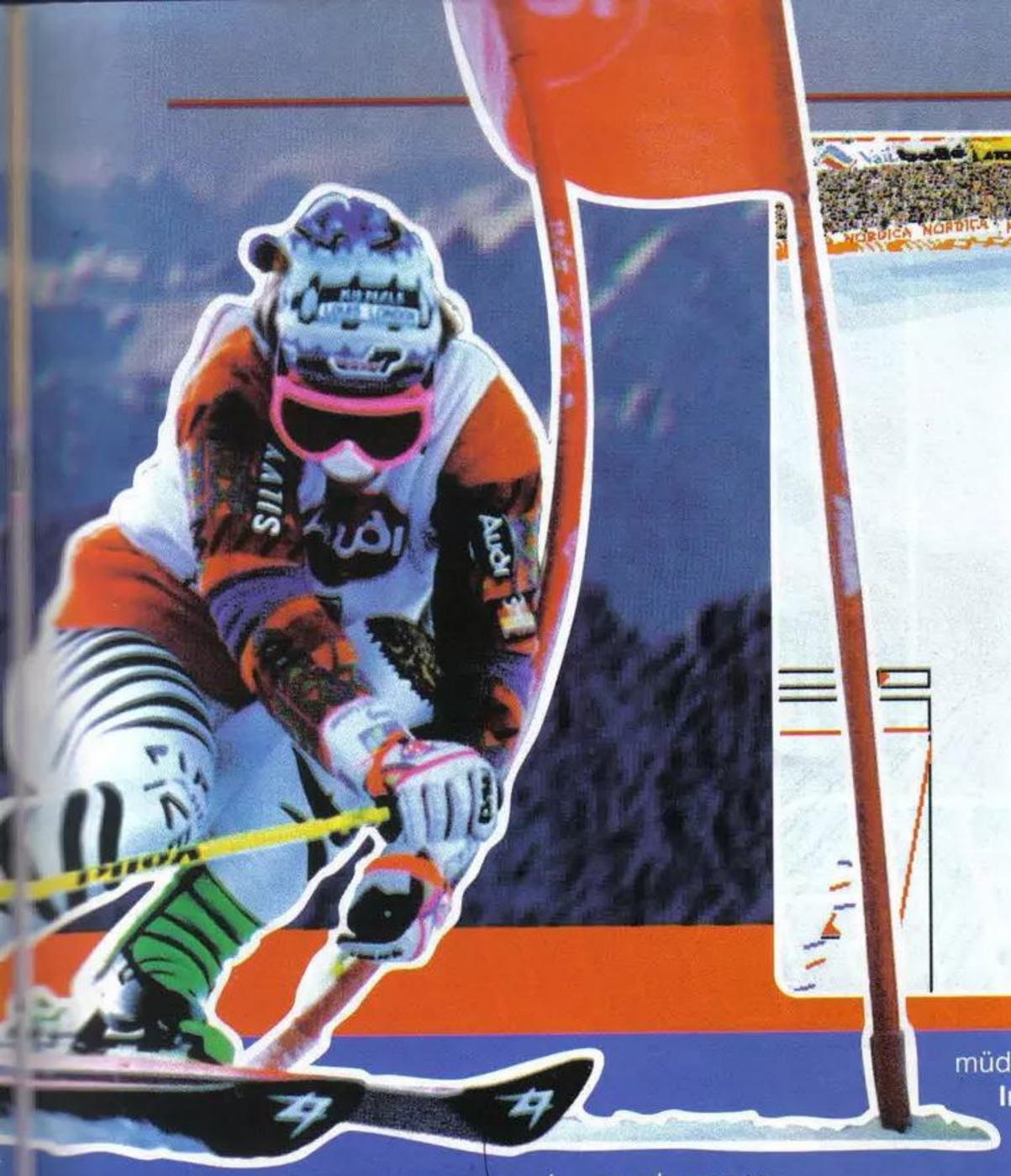
Oyunumuzun konusunu anlamak için yukarıdaki minik hikayeye gerek yoktu zaten. Başlık ve resimlerden ne olduğu ortaya çıkıyor. Ski Racing, olimpiyat altın madalyalı, dünya şampiyonu, ünlü kayakçı, Amerikalı Picabo Street (Wall Street'in yan sokağı) Hanım'ın yardımlarıyla hazırlanmış. Ne yapmış bu hanım? Motion capture elbiseleri giyip, olaya bir katkıda mı bulunmuş?

Hayır. Sadece oyundaki eğitim bölümlerinde görüyoruz kendisini. Şöyle yaparsanız böyle olur falan gibi taktikler veriyor (şöyle ve böylelere yazının ilerleyen dakikalarında yer vereceğiz). Oyunumuz ayrıca Sierra'nın imzasını taşıyor. Şimdi Siearra'cım, bak kardeşim. Görüyorum ki son oyunlarda kesenin ağzını iyice kısmaya başladın. Yani bir adet motion capture sistemin bile yok mu? Bizden kazandığın o kadar parayı ne yaptın? Start öncesi boyun ve bel ısındırma hareketleri yapan kayakçı neden bana bir endüstri robot'unu anımsatıyor? Nasıl olsa piyasada rakibi yok diye, böyle de baştan savma oyun yapılmaz ki kardeşim. Yok ben sakinim bişeyim yok...

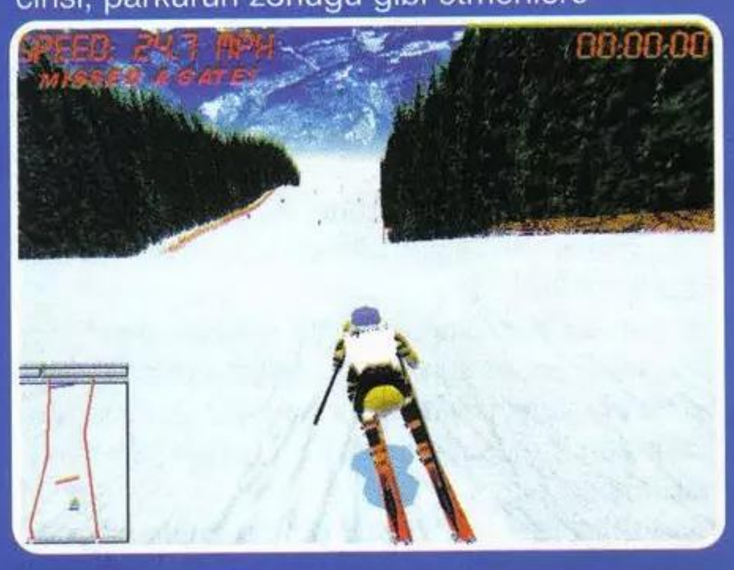
Hemmen menülere giriyorum sinirlerim yatışsın diye. Ana menümüzde **Ski Now, Single Player, Multiplayer, Vcr, Options** ve **Web Site** seçeneklerini görmek mümkün. Ben Single Player'dan başlamayı uygun gördüm, çünkü diğer bölümlerde karşılaşacağımız pek çok seçenek Single Player seçeneğinde mevcut. Buraya bir göz atarsak diğer yerleri anlamak pek zor olmayacak.

Single Player ekranında, Skier seçeneği ile önceden yarattığımız kayakçılara ulaşabiliyoruz. Skier Setup ise başka bir alem. Bu alemde yeni bir kariyer ve tabii ki bu bağlamda yeni bir kayakçı yaratmak mümkün. Yeni bir kariyer başlatmak için hayatınızdaki bütün yanlışlara bir kalem çekip, **Create New Skier** seçeneğine tıklamanız gerekiyor. Ben denedim oluyor yani. Şu anda kariyer sahibi bir insanım, inanmayan gelsin baksın. İşte bak burda kariyer. Hanimiş benim kariyerim, bidi bidi bidi. Henüz bir isim vermedim ama uyurken destina koyabilirim, koyacak bir ruh halim var.

Efendim yeni kariyerimiz başlatmak için tıkladıktan sonra kariyerimize bir isim vermek durumunda kalıyoruz. Yok ben vermem diyorsanız ismi "ENTER NEW NAME" olarak kalıyor. Verin yani bir isim, böyle kalmasın. Şehir, ülke cinsiyet gibi ayrıntılara bir göz attıktan sonra (hiç



heyecanlanmayın Türkiye yok), **Outfit** seçeneği ile kariyerimizi giydirmeye başlıyoruz. Onun da canı var, kar da soğuktur üstelik. **Pattern**'den kıyafetimizi, **Helmet**'den başlık rengini, **Sponsor**'dan da sponsoru belirledikten sonra **Skis** seçeneği ile kaydıraklarımızı seçmeliyiz. Bunuda **Make** listesinden seçmek mümkün. Üşenmedim saydım 15 çeşit kayak mevcut. Ayrıca **Length** listesinden boyunu da ayarlamak mümkün. Gönlünüze göre bir tane mutlaka vardır. Buradan **Boots,** seçeneğine geçiyoruz. 13 çeşit botun içinden ayağımıza uygun bir tane seçip (1 numara büyük almak iyidir. Kışın çift çorap giyersiniz, ayaklarınız üşümez) save setup ile yeni kariyerinize merhaba diyebilirsiniz. Yine döndük mü **Single Player** menüsüne? Hah şimdi oradaki **Stats,** kariyerimizin durumu öğrenmek, halini hatrını sormak için. "Kaç yarış aldınız, kaç parkur bitirdiniz, haliniz keyfiniz nasıl" gibi sorulara cevap bulabileceğimiz yegane yer. Hemen ardında ki **Single Mountain** ise kendi seçeğimiz tek bir parkurda yarışmamızı sağlıyacak. Bir girelim bakalım ona. Hah. Sağ üst köşedeki **Event** yarış türünü belirlememizi sağlıyor. **Mountain** ile o tek dağı seçiyoruz. **Ski conditions** ise hava durumu, rüzgar, kar cinsi, parkurun zorluğu gibi etmenlere



müdahale etme izni veriyor. **Event Info**'dan seçtiğiniz yarış türü konusunda bilgi almanız mümkün. Velhasıl Mountain Info'da dağla ilgili bilgileri içeriyor. **Practice Run** ise yarıştan önce deneme turu atmanız için. Anlıyacağınız asıl yarış Ski seçeneğinden sonra.

Yarışa bir kulubenin içinden başlıyoruz. Start aldıktan sonra yukarı yön tuşuyla kariyerimizi çömeltip, daha aerodinamik bir pozisyona getirebiliyoruz. Downhill gibi sürat gerektiren parkurlarda bu pozisyonda yarışmak gerekiyor. Sağ ve sol yön tuşları ise tabii ki sağ ve sola kıvrak hareketlerle dönmemizi sağlıyor. Durmak için yan dönmeniz gerektiğini söylemem gerek yok sanırım. İyi o zaman söylemiyim ben onu. Şunu söyliyim aşağı tuşuna bastığınız zaman da duruyor. Oldu ya düştünüz. Kaltınız ayağa ama pozisyonunuz kaymaya uygun değil, biraz hız almak lazım. İşte o zaman **Page Up** tuşuna basıyorsunuz, kariyerimiz elindeki soplara yardımıyla hız alıyor. **Home** tuşu ile kısa zıplamalar, **Insert** tuşu ile uzun sıçramalar yapmak mümkün. Efendim, oyun esnasında havada gaipten kırmızı ve mavi oklar görüyoruz. İşte bu okların işaret ettiği bayrakların arasından geçmek durumundayız. Böylede basit bi olay diyesim geliyor ama saatte 140 km hızla giderken pek de kolay olmayabilir aslında. Kendimle çeliştim iyi mi? Oyun içinde **F4** tuşu ile ses, **F12** tuşu ile radar açılıp kapanabiliyor. Diğer fonksiyon tuşları ise grafik ayarları için. Klavyede **1** ve **7** arasındaki tuşlar da kamera açısını belirlemek için ayrılmış.

Tekrar **Single Mountain** menüsüne dönersek burda bir de **Season** (sezon yani) seçeneği görüyoruz. Bu seçenekle yardımıyla yeni bi sezona başlayabiliriz. Kariyerimize yarar. Yapalım güzel olur.

Şimdi diğer menülere hızlıca bir göz atalım. **Multiplayer** menüsü sandığınız gibi modem olayı için değil, birden fazla kişinin (genelde arkadaş deriz biz onlara, kardeş de olur) zamana karşı yarışmasını sağlar. Sırayla yani. Hoş olur. Bazen çekişmeli olur. **Vcr,** Video Cassette Recorder'ın kısaltılmışıdır. Hani güzel anlar olur ya, burdan seyrederiz biz onları. "Bak nasılda çarptım duvara, bak bak geri geri kayıp yarışı bitirdim" gibi göstermelik olaylara girebiliriz. **Options**'da adet olduğu üzere grafik, ses ve tuş kontrollerinin ayarlandığı gayet nezih hazırlanmış bir bölümümüz. Aaa bir de **Website** diye bi seçenek var. Internet bağlantınız varsa buradan Sierra'ya bağlanmak mümkün. Ben denemedim bilmiyorum. Unutmadan **Ski Now** ise uçak simülasyonlarından alıştığımız instant action olayı. Hemen kaymaya başlayabiliyoruz.

Şunu söylemek istiyorum, bir kaç adil soru soralım oyun hakkında. Şimdi bu oyun çok iyi mi? Hayır. Ama piyasada bundan daha iyisni bulamayacağınızı garanti edebilirim. En azından şimdilik. Oyun pek iyi değil ama rakipsiz. Kesin diğer firmalar daha iyisini yapmak harekete geçmişlerdir. Bu sporu seviyorsanız, oyundan hoşlanacaksınız. Yok ben oyununu istemiyorum, gerçek karda kaymak istiyorum diyorsanız, size başka bir anekdodumu anlatayım. Olimpiyatın birinde (hangisi hatırlamıyorum), hani şu yüksekten kayarak atlanılan ve havada ok gibi yarım saat yol alınan yarışma türü varya. İşte onlardan biriydi. Kayakçı kaydı kaydı, atladı. Böyle havada kuş gibi süzülüyo adam, bravo yani derken, adam havada dengeyi kaybetmeye başladı. Velhasıl yere kayaklarının üstünde de değil sırtının üstünde kondu. O kadar çok yuvarlandı ki, sonlara doğru kol ve bacakları macundan yapılmış gibi sallanıyodu. Eminim denek olarak o kayakçı kullanılmış olsaydı insan vücüdunda toplam kaç kemik vardır sorusuna asla bir cevap bulunamıyacaktı. Nooldu korktunuz mu? Eee. Öyle her babayiğidin harcı değil kaymak. Otur evinde takıl Ski Racing oyunuyla. Ne işin var Allah'ın dağında.

·Virajları erkenden almaya bakın. Böylece dönüş açılarınızı küçültmüş olursunuz.

·Kayak ve bot seçiminin bir faydası oluyordur heralde ama ben maalesef birşey anlayamadım.

·Picabo Street çok hoş bir hanım. Ama video çekimlerinde bayaa bi heyecanlanmış. Belli oluyor yani.

·Kamera işte bu. Adamı maymun eder böyle.

·Event Info bölümünde ki pro tips seçeneği ile daha fazla yardımcı bilgi alabilmek mümkün.

Artık öğrenmiş olduğunuz üzere bu sayı, güzel GameShow'umuzun son sayısı. Veda yazımı Descent oyununa saklarken. Sizlere bye diyorum.

☒Hüseyin "Racer ready?" Yeşilbaş

FİRMA: SIERRA (FRONTPAGE)
TÜR: SPOR
SİSTEM: Pentium 90, 16 MB RAM, 1 CD 24MB HARDISK
GENEL: %72

STREET FIGHTER A

Allah'ım nedir benim bu dövüş oyunlarından çektiğim bea? Bıktım ulan bıktım! Hep aynı, klasik, monoton, tek düze, sıradan, vs vs oyunlar! Hepsinde esas oğlanlar, büyük göğüslü ve aynı zamanda kıçlı "dişi" savaşçılar ve son adamlar, yani boss'lar... Ne kadar ilginç değil mi? Heh! İnsanların artık bunları yemeyeceğini, daha değişik bir şeyler beklediklerini anlamalılar. Aralarından ancak Mortal Kombat ve Street Fighter gibi bir kaç üst düzey oyun sıyrıldı şimdiye kadar. Koca oyun piyasası bir elin parmaklarını geçmeyecek sayıda kaliteli dövüş oyunu yapmış demektir bu. "Efendim üç boyutlu dövüş oyunları da var" diyenleriniz vardır kesin. İyi, güzel de kardeşim ne kadar değişiklik getiriyor ki bunlar? Söyleyebilir misin yeni bir çığır açabilecek kadar yaratıcı olduklarını? Cevap şimdiden belli, hiç kasmaya gerek yok.

Oh... Biraz içimi döktükten sonra artık sözde "efsane" haline gelmiş oyunumuz hakkında bir şeyler çiziktirelim isterseniz. Street Fighter (SF)...

Şaka ve de maka bu ismi duymamış olmanız olanaksız diye bir düşünceye sahibim. Şöyle, öyle, hatta bi de böyle söliim SF, bilgisayar veya arcade oyunları tarihinde devrim yaratan oyunların başında gelir. SF1 çıktığında her zamanki gibi atari (bu da igrenç yanlış bir kullanım ama yerleşmiş bir kere, ne diim) salonların birinde görmüştüm ve çok senfonik (bknz. Yazı başı açıklaması) gelmişti daha dün gibi hatırlarım. Neyse efendim, SF1 çok ilgisini çekince gençlerimizin, Capcom firması SF2'yi yaparak bu sefer çok büyük bir adım atmıştır arcade makinaları piyasasında. Hah buraya kadar iyi, güzel hatta mükemmel...

İşte sorun zaten bundan sonra çıkıyor. Eğer arcade salonlarına az da olsa aşinalığınız var ise, SF 99, SF 2.1, SF 31/69 gibi versiyonları sıkça duymuşsunuzdur. Garip ama gerçek... Öyle değil mi ya? Ben bu saçmalığa bir son vermek için oldukça kapsamlı bir araştırmaya girdim ve gerçekleri siz istemeseniz de (nası ya?) bir bir ortaya çıkardım. Tahmin ettiğimi kadarı ile, SF serileri 1,2,3 ve daha sonra ise Super Street Fighter 2 olarak devam etti. SSF 2 yeni karakterlerle ve daha iyi grafiklerle revize edilmiş bir oyundu. Bir çeşit Special Edition yani. Bunu da geçtik ve bir saçmalık da burada patlak verdi. Bilirsiniz sayılar 1, 2, 3, 4, 5 diye gider ve anlayacağınız üzere belirli bir sıraları vardır. İşte, bu Capcom'da çalışan amcalarımız sanırım oyunlarının başkaları tarafından kırılmasından dolayı kafayı sıyırarak Street Fighter Zero ve Alpha gibi trajedyalara imzalarını attılar. Benim de size deminden beri çaktırmak istediğim gibi oyunumuz Street Fighter Alpha - Warriors' Dreams.

Kendilerinin isimleri pek bir fiyakalı olmasına rağmen içi tamamen boş ve hoş olmayan bir oyun. Beğenmedim. Beğenmedim kardeşim zorla mı? SSF2'nin eline su dökemez. Üzerine hiç eğilinmemiş ve özenilmemiş bir oyun. Her tarafından bayağılık fışkırıyor. Bu 1, Toshinden 2 (yine patlattım aradan ;)), ... söyleyeyim (ne şekilde söylemek istiyorsanız boşluğu ona göre doldurunuz).

Bu iğrenç mavrayı geçtikten sonra gelelim gameplay'e. Zaten sınıfı geçtiği tek kısım da orası. O da eh işte, vasat gibin bir şey. Grafiklere bakacak olursak ise, tam ekranda düşük çözünürlük, diğer iki mode'da ise yüksek çözünürlüğe geçilebildiğini anında görürüz. Şahsen gördüm, sizi bilemem (yeter!). Sesler çok kötü, iğrenç, kalitesiz ötesi. Ben zor dayandım, siz hiç dayanamazsınız (nasıl bir insanım ben ya). Genel özellikleri geçtikten sonra bir de şu salak, klasik, eski-yeni karakterleri tanıyalım arkadaşlar ne dersiniz? Tamam dediğinizi var sayaraktan tanıtıyorum efendim:

Oyundaki Karakterler:

Ryu: Bunu tanımayan varsa gelir oraya o bireyi döverim. Arcade oyunları piyasasının gelmiş geçmiş en tanınmış elemanlarından biri olmakla kalmaz, kazandığı her round sonrası yardımcılarına bir vantilatör getirterek saçlarını havalandırır. Ee, ünlü olmanın da böyle olayları yok değil tabi.

Ken: Aslında Ryu için söylediklerimin hemen hemen hepsi bunun için de geçerli bir kaç "küçük" fark dışında. Bu farkların başlıcası ise Ken'in yankee, Ryu'nun samurai olması. Bunu yine Ken round kazandığında yumruğunu tam bir kapitalist amerikalı tavrıyla yukarı kaldırışından anlayabiliriz.

Sagat: Bu da demirbaşlardan. Ünlü tiger uppercut'ını bilmeyen yoktur. Onun için on tiger gücünde derler (çok bayat oldu ama idare durumları işte). Tayland'lıdır (yoksa Tayvan mıydı bea?).

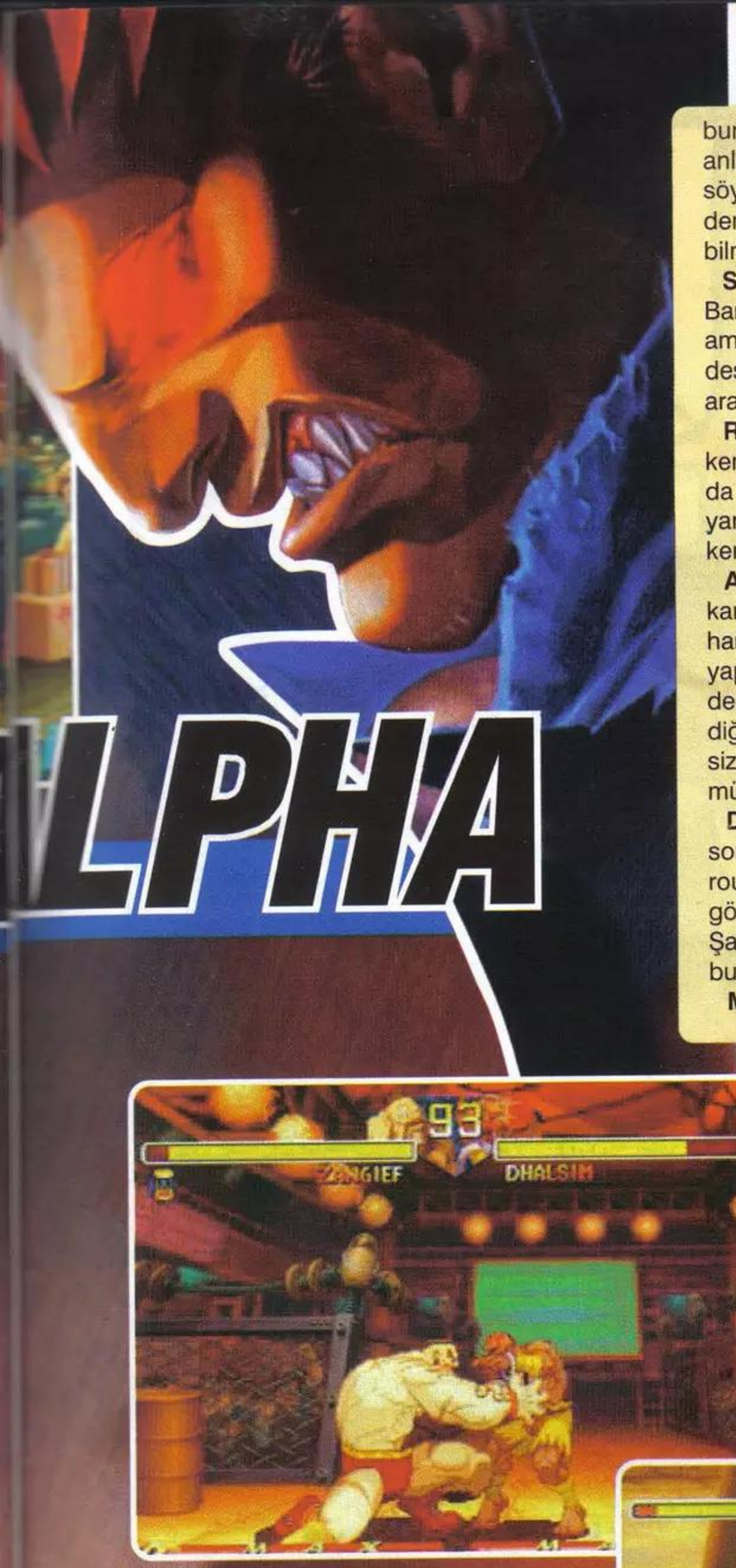
Guy: Çok sakat elemanlardan. Ne zaman ne yapacağı belli olmuyor. Gençten bi de yazık. Beni en çok zorlayanlardan. Acaip hareket bolluğu var. Amerikalı olması büyük bir ihtimal. Ertunç dikkat! :)

Chun Li: Kendileri oldukça eskilerinden olurlar SF serilerinin. Kadın kısmısı olsa da hiç hafife alınacak biri değildir. M Bison tarafından öldürülen babasının intikamını almak için falan katılmış bu olaya.

Charlie: Pek tekin değil bu meymenetsiz de. Çatlak gibin. Zaten kılık kıyafet devriminden bihaber falan takılıyor etrafta. Yine tabii ki bir yankee. Bunun babası da böyleydi esprisini yapmamak için zor tutuyorum kendimi ama yapmıcam işte. İrade!

Birdie: Bu ismi görünce hemen kafamda bird, birdie olmuşsa eğer, Charlie'nin de gerçek adının Charles olma ihtimali çok yüksek gibi gözüktü bana birden. Çok hızlı ve çevik (!) olmakla beraber, bir o kadar da Canis Lupus Lupus'tur.

Adon: Afedersiniz sayın okuyucular ama



ALPHA

bunun ne menem bi adam olduğunu ben bile anlayamadım, artık ben bi kaç bi şeyini söyleyeyim de siz karar verirsiniz. Yarı kızıl derili, yarı budist tipli bir insan. Ne diim bilmiyorum. Bu da takılsın en iyisi.

Sodom: Bu adama sadece maaşallah denir. Bana benziyo biraz (inanmayın ;)). Hafif iri yarı ama bir o kadar da çocuksu bir insan. Yani ne desem az bea! Sevin onu ve şefkatli kollarınız arasına alın (peki).

Rose: Adından mantık yürütebileceğiniz gibi kendisi bir bağyan olmakla beraber bir o kadar da serttir. Bu cümleden bayanlar yumuşaktır yargısına varmamış olmanızı dileyerek kendisiyle karşılaştığınızda iyi şanslar diyorum.

Akuma: İşte benim bulabildiğim iki gizli karakterden birine geldik. Ryu'nun bütün hareketlerine sahip ve ek olarak teleport falan yapabilitesi (copyright olayını daha önce demiştim sanırım) var. Bir de anormal hızlı diğer rakiplerine göre. Benden söylemesi, sizden uygulaması. Böylece alın size mükemmel bir okur-yazar ilişkisi.

Dan: Ya bu şahsı tamamen tesadüfler sonucu tanıdım, Allah sizi inandırsın. İlk round'da pek güçlü gelmedi ama sonra baktım gördüm ki benim paçalarım çoktan sıyrılmış. Şaka bir yana bu da az değil. Ha ek olarak, bunun babası da böyleydi!

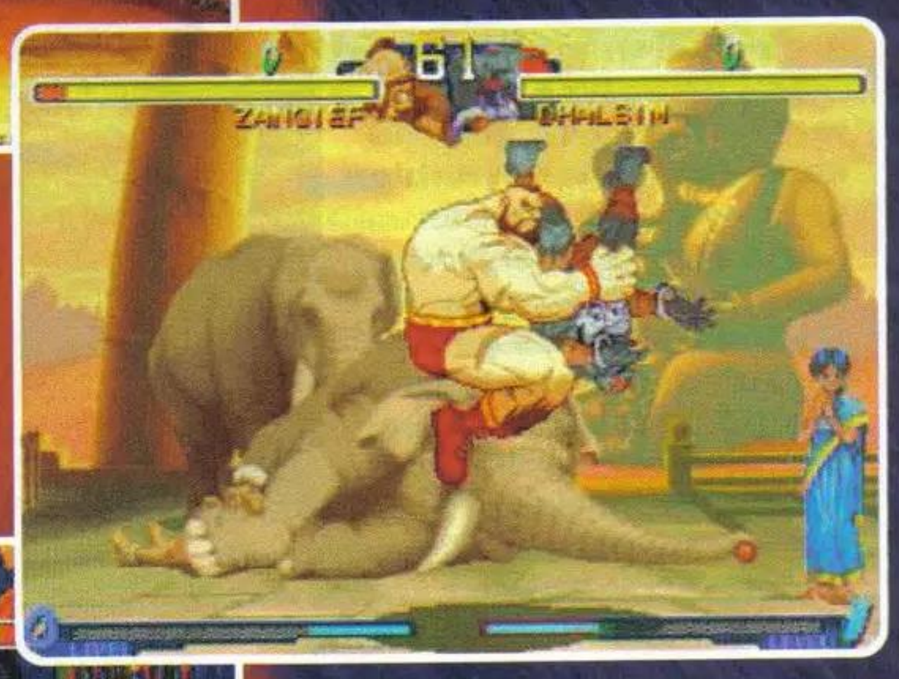
M. Bison: Eh.. Bunu da bilmeyeninizin var olması oldukça az bir ihtimal. Son adam, boss falan demiştik ya, işte bu o. Oyunun Ryu'dan sonra en karizmatik insanı. Üstün kişilik, ulu birey. Tabi kötü adamlığını tahmin etmişsinizdir. Oyundaki her karakterin en az bir hısım veya akrabasının katlinden sorumlu. Ööle işte...

Karakterlerimizi de gördüğünüz gibi güzel bir overview ettik. Gerisi size kalmış demeden önce bir de hareketlerin sayfada bir yerlerde var olduğunu belirtmek istriyorum. Son olarak da şunları ekliyorum.

Valla bu oyun Mortal Kombat 4'ten sonra attan inip eşşeğe binmeye benzedi resmen. Dediğim gibi üzerinde uğraşılmamış bir oyun. Anlayın işte.

☒Can`Shoryuken`Kantarcı
can@kockan.com.tr

FİRMA:	CAPCOM
TÜR:	DÖĞÜŞ OYUNU
SİSTEM	Pentium 133 16 MB RAM 1 CD 50MB HARDISK
GENEL:	%77



RYU

Alpha Counter	←↙↓	+ punch
Overhead Punch	→	+ STRONG
Spin Kick	→	+ FORWARD
Fireball	↓↘→	+ punch
Hurricane Kick	↓↙←	+ kick
Dragon Punch	→↓↘	+ punch

KEN

Alpha Counter	←↙↓	+ punch
Overhead Punch	→	+ STRONG
Spin Kick	→	+ FORWARD
Fireball	↓↘→	+ punch
Hurricane Kick	↓↙←	+ kick
Dragon Punch	→↓↘	+ punch

GUY

Alpha Counter	←↙↓	+ kick
Overhead Slam	→	+ punch
Bushido Run	↓↘→	+ kick
Bushido Leap	↓↘→	+ punch
Rising Spin Kick	↓↙←	+ kick

SAGAT

Alpha Counter	←↙↓	+ kick
Low Tiger Shot	↓↘→	+ kick
High Tiger Shot	↓↘→	+ punch
Tiger Blow	→↓↘	+ punch
Tiger Crush	→↓↘	+ kick

CHARLIE

Alpha Counter	←↙↓	+ punch
Jumping Spin Kick	← veya →	+ FORWARD
Thrust Kick	← veya →	+ ROUNDHOUSE
Sonic Boom	Charge ←→	+ punch
Flash Kick	Charge ↓↑	+ kick

BIRDIE

Alpha Counter	←↙↓	+ punch
Headbutt	Charge (2)←→	+ punch
Chain Grab	↙↓↘→↗	+ punch
Super Combo #1		
Leaping Chain Grab	↓↘→↓↘→	+ button
Super Combo #2		
Mega Headbutt Rush	Charge ←→(2)	+ punch

ADON

S. JAB, S. STRONG, S. ROUNDHOUSE
S. JAB, S. STRONG C. ROUNDHOUSE

Alpha Counter	←↙↓	+ kick
Upward Kick	↘	+ FORWARD
Jaguar Kick	←↓↙	+ kick
Jaguar Tooth	→↘↓↙←	+ kick
Jaguar Knee	↓↘→↗	+ kick

ULTIMA ONLINE

Bu lanetli yerde üçüncü günüm. Henüz bir çıkış bulamadım. Bu lanetli ağaçlar güneş ışığı geçecek kadar bile aralık bırakmamış. Ama gözüm biraz alıştığından cisimleri karaltı olarak seçebiliyorum. Yorgunluğum had safhaya ulaştı. Yew'den yola çıktığımdan beri hiç dinlenme fırsatım olmamıştı. Zaman zaman uykuya karşı koyamıyacağımı hissediyorum; ama elimden geldiğince direnmek zorundayım. Çünkü uyumam ormandaki yaratıklara yem olmam demek. Direncim yavaş yavaş kayboluyor, umudumda öyle. Galiba söylendiği gibi Lanetli Ormana giren bir daha cıkamıyor. Sonumun gittikçe yaklaştığını hissediyorum, attığım her adım boşa yapılan bir çaba gibi geliyor bana. Ama, o da ne! İlerde ışık görünüyor.

O zaman bunun için iki ihtimal var. Ya lanetli ormanın çıkışını buldum ya da bu bir kamp ateşinin ışığı. İkiside benim için kurtuluş demek. Işığa doğru yaklaşıyorum...

Yukarıdaki hikaye Ultima Online'da her an yaşayabileceğiniz türden bir macera. Hikayenin sonunu bazı nedenlerle yazamadım (yer darlığı, Meg :). Artık daha fazla uzatmadan acıklayacağimiz muhteşem oyuna geçelim: Ultima Online!!! Şimdi bazılarınız "aaa, Gameshow Ultima Online'i açıklıyor, ne güzel" derken (bunlar azınlık oluyor), kimilerinizde " Ultima Online ne?" diyecekler (bunlar çoğunluk). Ultima Online oyun tarihinin en büyük oyunudur. Oyun (sıkı durun, kemerleri bağlayın, kalp hastası olanlar okumasın) tamı tamına 36 gigabyte!!! Evet oyun 36 gigabyte ama sadece bir cd.

Bu iş nasıl oluyor derseniz, sadece internet üzerinden oynanıyor. Yani oyunun 36 gigabyte olan kısmı serverlerın üzerinde, sizdeki CD'de ise karakter yaratma motoru, sesler, vs... var. Evet şimdi gittiniz oyunu aldınız farzediyorum ve oyunun açıklamasına geçiyorum.

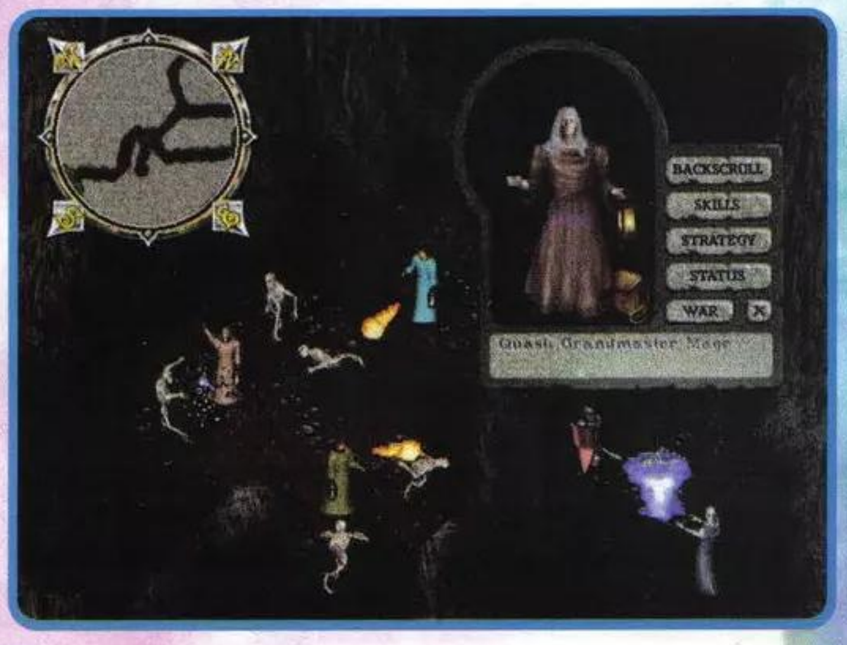
Oyunu install ederken iki şansınız war: 270 mb ve 500 mb. Benim gibi ikinci dünya savaşından kalma CD-Rom'u (4x) olanlar 500 mb olanı tercih etsinler. 12x ve üzeri CD-Rom sahipleri ise rahatlıkla 270 mb'i seçebilirler. Şimdi oyunu install ettiniz ve açtınız. İlk başta karşınıza süper güzellikte bir intro çıktı. İntro'yu geçince karşınıza gelen ekrandan "Enter Britannia" seçeneğini seçtiniz. Burada size account bilgileriniz sorulacak bunları yazın. Daha sonra server seçeceksiniz. Bu server seçimi önemli çünkü oyun hızınızı direkt olarak server belirliyor. Server olarak "Atlantic" ve "Greatlakes" serverları iyi. Bunlardan birini tercih edebilirsiniz. Server seçiminden sonra karakter ekranına geliyoruz. Burada yeni bir karakter oluşturabilir, eski karakterinizi seçebilirsiniz. Şimdi sıra geldi karakter seçme ekranının açıklanmasına geçmeye.

Şimdi en başta karekter ismini falan giriyoruz ve bir-iki ıvır daha gireceğiz. Çok kolay olduğu için burayı anlatmaya gerek duymuyorum (genede yapamayan varsa bana mail atsın :). Şimdi sıra karakterimizin özelliklerini belirlemeye geldi. Burada tecrübesizseniz hazır olanları kullanın bence. Ama birazda olsa FRP tecrübeniz varsa karakterinizi birlikte oluşturabiliriz.

Şimdi özellikleri oluşturmak istediğiniz bir karaktere göre dağıtmalısınız. Kafanızdaki karakter önüne geleni kesip biçen bir tipse bunun büyü gücünü yüksek tutmanız cok mantıksız olur. O yüzden bu özellikleri dağıtırken çok dikkatli olmalısınız. Kafanızdaki karakter bir savaşçı ise Strength'ini yüksek tutmalısınız. Bir büyücü olmak istiyorsanız eğer bu seferde Mana (büyü gücü) yüksek olmalı. Bu özellikleri dengeli ve iyi dağıtmanız oyundaki geleceğinizi doğrudan etkileyecektir. O yüzden bu bölüm çok önemli.

Sıra geldi skill seçimine. Seçebileceğiniz bir sürü skill var. Bunca skill arasında şaşırıp alakasız şeyler seçmeyin sakın. Üç hayati skill seçmelisiniz (zaten toplam 3 hakkınız var): Yiyecek bulduracak, dövüş skili ve para kazandıracak bir skill.

Benim burada söyleceklerim bu kadar skiller hakkında. Yukarıda verdiğim tavsiyelere göre seçin skilleri artık.



Şimdi cinsiyet, deri rengi, vs... diğer görüntü ile ile ilgili diğer ayrıntıları seçmeye geldi sıra. En başta cinsiyeti seçiyoruz : Male (erkek), Female (kadın) . Kafanıza göre seçin birini. Bundan sonra saç tipi, ten rengini falan belirliyoruz. Şimdi başlangıç şehrimizi seçmeye geldi sıra. Canınızın istediği bir şehirden başlayabilirsiniz oyuna. Ama bana göre Yew şehrinden başlayın. Ben o şehirdeyim size yardımcıda olurum :).

Şimdi söyleyecek başka ne kaldı. Evet artık oyuna başladınız. Şimdi en başta bir dükkan bulup dandikte olsa zırh gibi birşey alın (zaten paranız en başta dandik bir şey almaya

ULTIMA ONLINE

yetiyor). Eğer elinizde az da olsa para kalmışsa başka bir silah almaya kalkın çünkü elinizde bulunan silah dandik ötesi birşey (Dandik ötesi elinizde paranız cebinizde). Eğer dediğimi yaptıysanz şimdi biraz etrafı araştırmaya hazırız. Etrafta bir sürü kişi var ve bunların hangisinin NPC hangisinin player olduğunu anlamak bazen zor oluyor. Bunu anlamak için o karakterin konuşma stiline ve hareketlerine dikkat etmek gerek. NPC' ler genellikle eski ve ağdalı bir İngilizce kullanırken, playerlar ise daha kaba, günümüz diline yakın bir İngilizce kullanıyorlar. En başlarda şehirde sessizce gezin, kimseyle uğraşmayın. Çünkü karakteriniz aşırı güçsüz ve yeteneksiz (non-skill). Yeteneklerinizi geliştirmek içinse gidin yeni playerları (inşallah bunu anti PK clanları duymamıştır ;) ve küçük ve güçsüz hayvanları (o ormanın girişinde gezen tavşana benzeyen şeyler) öldürün. Eğer biraz sabırlı davranmayı başarabilirseniz bunlar tecrubenizi yükseltecek ve yeteneklerinizi geliştirecektir. Şehirde ölürseniz tekrar dirilirsiniz ve yakınlardan geçen eli çabuk bir hırsız falan yoksa eşyalarınızda aynen kalır üzerinizde. Ama şehir dışında ölürseniz: Create a New Character :). Ayrıca fiyatlar dükkandan dükkana değişiyor.

Öyle illa bir yerden alıcam diye kazık yemenin hiç manası yok derim. Oyun başlarda biraz zor geliyor, fakat zamanla alıştıkça bu sizin için problem olmaktan çıkacak. Zaten Ultima Online tamamen non-lineer bir oyun, biraz hayalgücü ile hayatta kalmanız çok kolay. Oyun hakkında söylenecek başka ne kaldı ki? Şimdi eee, aaa, hımmm..... Aşağıya bakın tavsiyeler için:

Ultima Online Gulde

●Şimdi oyun İnternet bağlantısı olmadan çalışmıyor. Gerçi daha önce dedim ama şimdi gidip alan çıkar sonra sorumluluk kabul etmem (etsem noolcak sanki :).

●Oyun 50$ ve kopyası yok. Zaten kopyasının olması imkansız gibi geliyor bana çünkü içinden şifre çıkıyor. Oyunu Türkiye'ye Aral İthalat getiriyor. Oyunu Dünyanın, evrenin, en iyi bilgisayarcısı Kamer'den alın.

●Oyunda fazla geliştirmeden karakterinizi millete bulaşmayın. Ayrıca ormanda falan gördüğünüz herkesle konuşmayın. Çünkü sizi öldürüp eşyalarınızı çalabilirler. Dikkatli olun derim.

●Oyunda başlarda güçsüzken herhangi bir guild'e dahil olursanız çok işinize yarar. Sizi korur, gözetirler, gece üstünüz açılınca örterler.

●Oyun 33.600 bir modem ile normal hızda oynanıyor, 56k ile noolucağını siz düşünün. Bu arada Süperonline ile bayağı iyi oluyor. Diğerleriyle deneyemedim, eğer acc yollarsa iss'ler deneyip size haber weririm (Engin Abla saygılar :).

●Oyunda bu ara köklü değişiklikler olacak. Second Age isimli bir add-on'u piyasaya cıkartacak Origin. 3 yeni arazi gelecekmiş ve duyduğuma göre bu 3 yeni arazinin içinde bir sürü mekan olacakmış. Bu add-on'u alanlar oyunun özel bölgelerine gidebilecek. Almayanlar ise gene oyunu oynamaya devam edecek fakat özel bölgeler gidemiyecek. Daha birşey söylemek için erken esasında. Çıkınca hep beraber görürürz.

●Bu yazıyı okudunuz ve hala kafanıza takılan bazı sorular varsa www.ultimaonline.com 'dan game guide'i çekin. Eğer sorunlarınız hala devam ediyorsa bana e-mail atın (e-mail adresimin yazının sonunda olması lazım.)

●Oyunu oynarken mutlaka kutunun içinden çıkan bez haritadan yararlanın. Ayrıca daha birçok haritayı web'te bulabilirsiniz: http://www.owo.com ve http://www.uovault.com çok güzel adresler.

●Oyun'u alınca bir ay ücretsiz oynayabiliyorsunuz. Sonrası için ücret ödemeniz gerekiyor 10$ kadar aylık. Bu ücret kredi kartıyla ödeniyor. Kredi kartı olmayanlar için yurtdışında "Game Time" diye birşey çıkarmışlar. Bunu gidip mağazadan alıyorsunuz ve 1 ay ücretsiz oynuyorsun. Bunun Türkiye'ye gelip gelmediğini bilmiyorum. İthalatçı firmaya sorun.

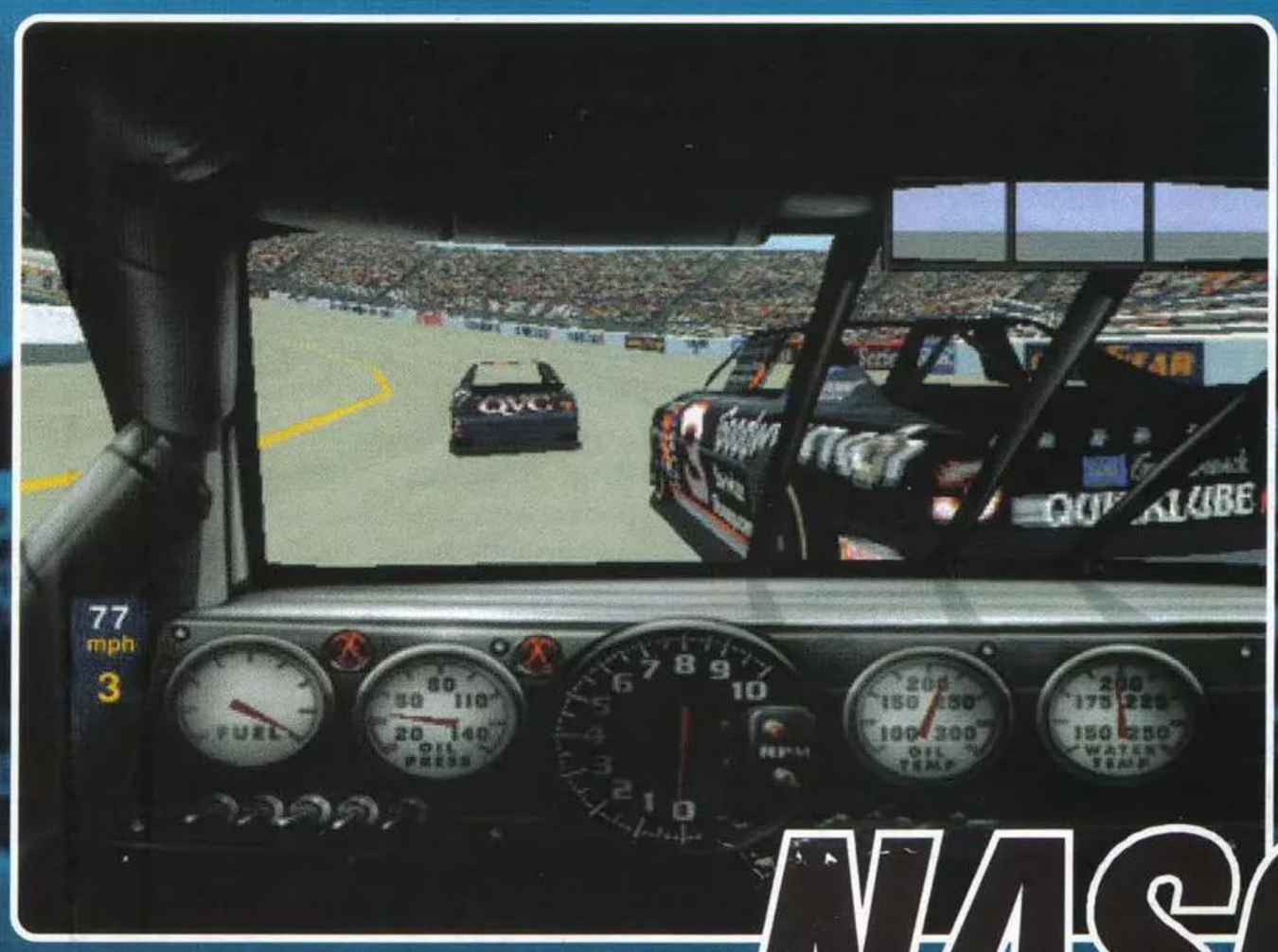
●Bu tavsiyelerin oyunla alakası yok ama uyarsanız siz kazanırsınız. Kitap olarak Silmarillion, Kaset olarak Sentenced grubunun Frozen'i mutlak alın.

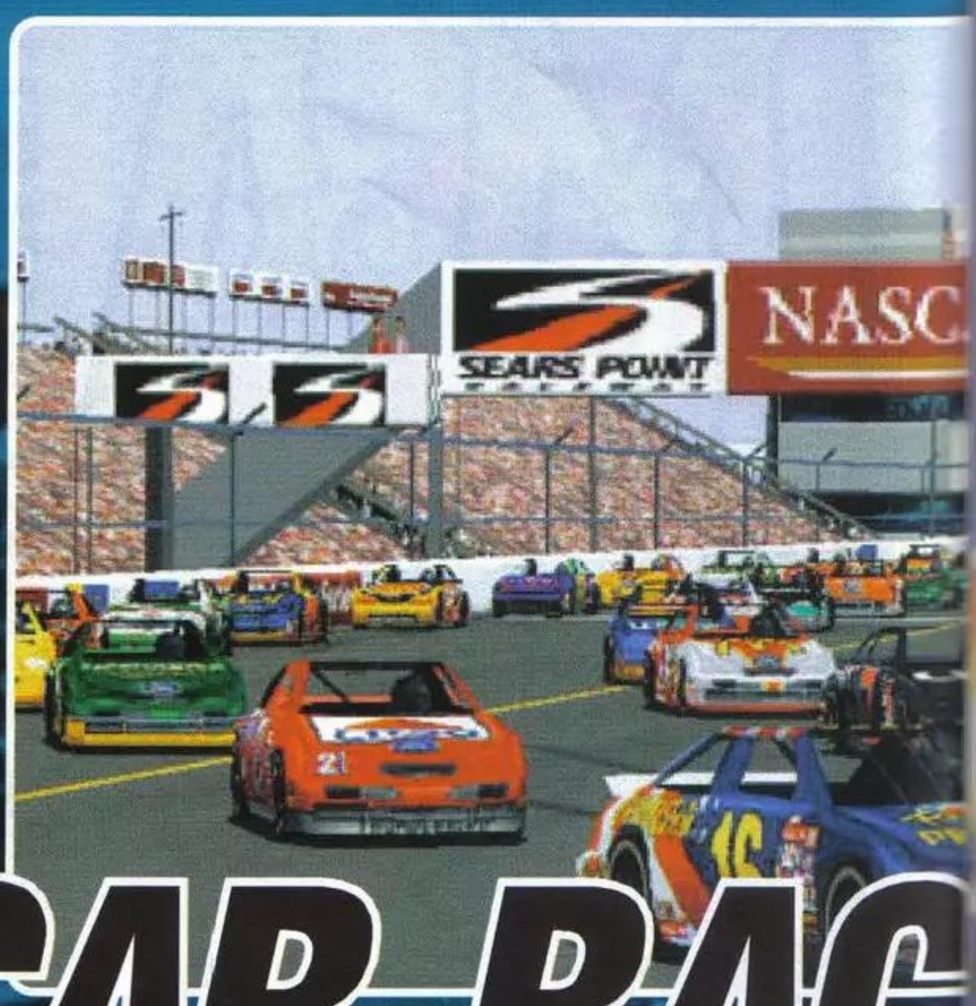
Oyun hakkında söylenecek başak birşey kaldı mı acaba? Sanmıyorum... Çoğu önemli yeri açıkladım. Genede yapamazsanız bana yazının sonundaki e-mail'den ulaşabilirsiniz.

Bir dahaki yazıda buluşmak üzere. Hoşçakalın.

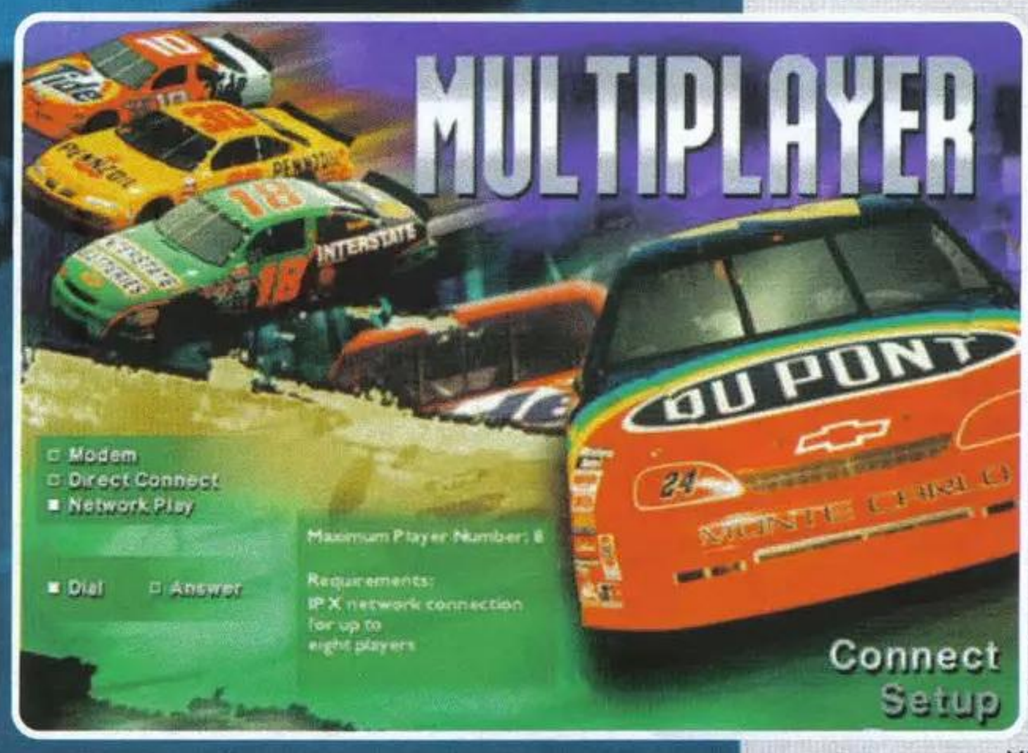
☒Onur Saka
e-mail: onursaka@hotmail.com

FİRMA: ORIGIN
TÜR: ONLINE F.R.P.
SİSTEM
Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 270MB HARDISK
GENEL: %91

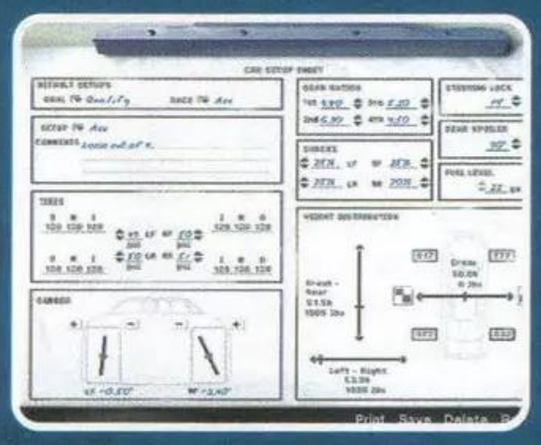




NASCAR RAC



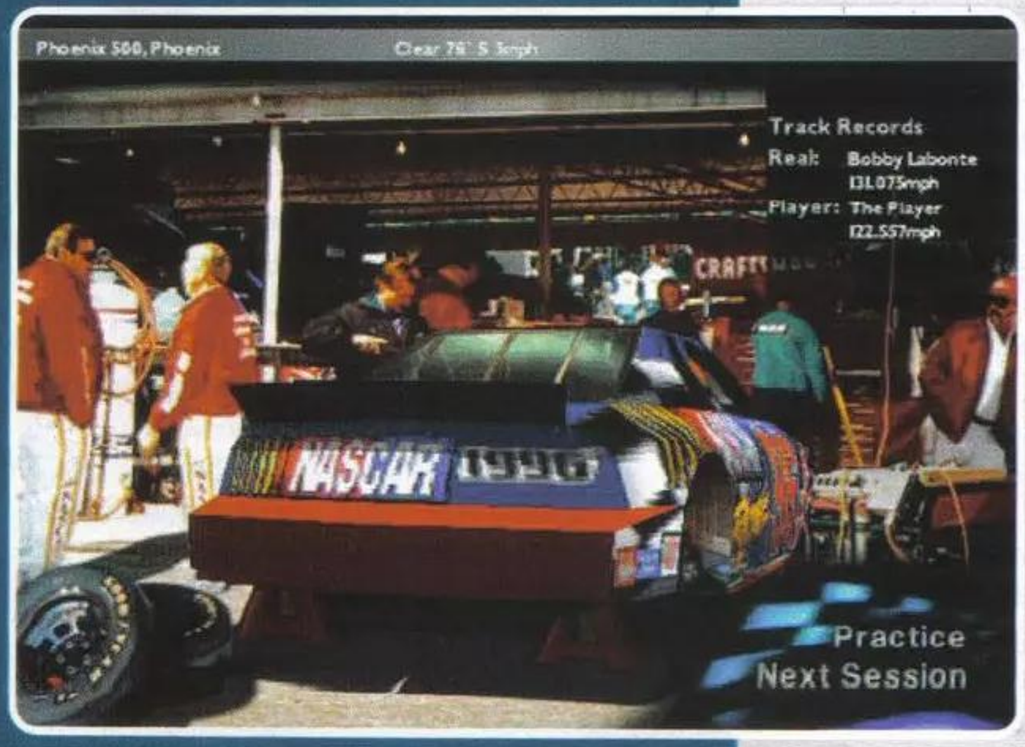
Bir yaz daha geçti, son kuşlar uçtu gitti ben hala yazımı bitiremedim. Patrondan uzun bir tatil ve tadilat arası aldıktan sonra insan bilgisayarıyla bakıştığında kendini bi garip hissediyor. Gecenin bir yarısında gözleriniz kırmızı bir renk alıpta etrafı buğulu gözlerle izlediğinizde sizde bu duyguyu hissetmişsinizdir. Evde bide sokaktan bir kedi geçtiğinde bağırmayı adet edinen köpeğiniz varsa yazıya motive olmak iyice zorlaşır. Zor iştir böyle durumlarda yazıya başlamak ama yinede fazla uzatmadan başlasak iyi olur.



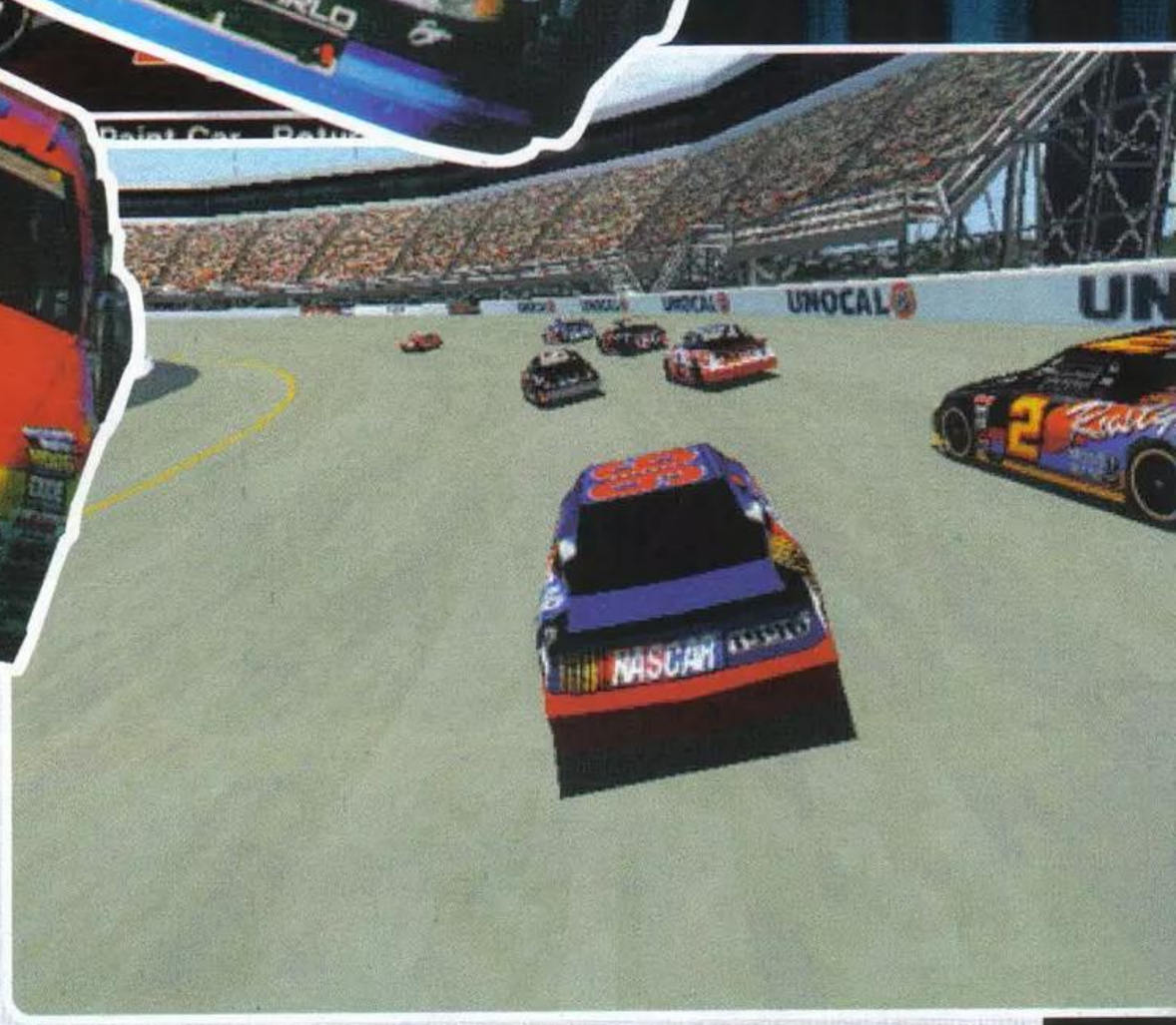
Üç gün önce acil durum ekibi Kamerde toplandı ve zor anların kurtarıcısı, her tür oyuna kolayca adapte olabilen mükem… (kendimi kaybettim) şövalyeye ilk yazısında olduğu gibi yine bir araba yarışı olan Nascar 2 Special Edition verildi. Yenilenmiş Nascar 2'de 1997 sezonunun güncellenmiş sürücüleri, arabaları ve de takımları bulunuyor. Bunun yanında yeni Nascar 2'de yeni pistler ve arabaları modifiye etmek için oluşan tüm expansion packlerde bulunuyor. Ellinci yıl anısına çıkartılan oyun şu ana kadar Sierra imzasıyla çıkartılmış tüm Nascar 2 eklentilerini kapsıyor. Special Editionda 27 parkurdan oluşan artı yeni eklenen Texas ve California pistlerinde yarışlara katılabilirsiniz. Oyun tamamen gerçeğine uygun olduğu için rahatça hasar alabilir, en ummadığınız anlarda yoldan çıkıp arabanızın motor kapağını yerde parlarken görebilirsiniz. Böyle zor durumlarda kalmamak için arabanızın hasar aldığı zamanlarda ve de co-pilot'unuzun durmanızı söylediği yerlerde fren tuşunu bolca kullanmalısınız. Simulasyona dayalı yarış oyunlarının temelinde her zaman arabaları yarışa uygun olarak modifiye etmek vardır. Bu durumu sağlamak için tekerleklerin boyutu küçültülür, spoiler alçaltılır, vites geçişleri azaltılır ve iyi bir balans ayarıyla denge sağlanır. Bu sayede darlaşan yollarda son hızla giderken takla atıp arabayı hurdaya çıkarmak engellenir. Eğer yarış içinde duvar, ağaç, reklam panosu gibi her yarış oyununda dekor olarak bulunan ama malesef çarpıldığında yarışan kişiye sinir bozukluğu şeklinde geri dönen nesnelere çarparsanız arabanızda gözle görülebilir büyüklükte hasarlar yada çarpma şiddetine göre küçük çizikler oluşucaktır. Yanımdaki arabaya çarpıp onu yarıştan düşüreyim şeklinde düşünceler kafanızda belirirse, kesinlikle altıncı hissinizi dinlemeyin, dinlerseniz rakibinizi yarıştan düşürürsünüz belki ama kendinizide yarış-dışı bulabilme ihtimalide bi hayli yüksek olacaktır. Nascar 2'deki menüler değişmemiş, hatta abartmadan menü arka planının bile değiştirilmediğini söyleyebilirim.

Quick Race: Elemeleri Izlemeden, hızlı olarak yarışa başlamak yada parkurlara alışmak için. Yarışmak istediğiniz parkuru kendiniz seçebilir ve yarış için gereken ayarları kendinize göre düzenleyebilirsiniz.

Season Schedule: 1996 yada 1997 senesi yarış programlarını seçmek için. **Race Length:** Yarışılacak parkuru tamamlamak için gereken tur sayısını belirlemek. **Number of Drivers:** Toz yutturulacak rakiplerin sayısı için. **Opponent Strenght:** Rakip yarışçıların zorluk seviyesi. **Driving Mode:** Gerçeğe uygun yada Arcade olarak yarış stili belirlemek. **Entry List:** Takımların, yarışçıların ve özellikle eleme gruplarının 96 yada 97 sezonuna göre ayarlanması için. **Race Weekend:** Elemeler, ısınma turları ve yarış zamanlarını deneme amaçlı yada yarışlara uygun olarak ayarlamak. Bunların dışında rüzgarın hızı, esiş yönü, hava sıcaklığı, ve de hava durumunu ayarlayabilir yada random seçeneğiyle bu opsiyonları her parkur başlangıcında değişmek üzere ayarlayabilirsiniz. Bu menüden oynanabilirlik ile ilgili ayarlarıda yapabilirsiniz. Hasar almadan yarışabilir, hızlanma, vites ve fren konularında bilgisayardan yardım alabilirsiniz. Bunun dışında **Event** seçeneği ile yarışmak istediğiniz parkurlar arasında



NG 2



seçim yapabilirsiniz. **Car Setup:** En önemli ve aynı zamanda en işe yarayan menü. Arabanızı istediğiniz özelliklere göre modifiye etmenizi sağlar. **Replay:** Bir önceki yarıştan alınan görüntülerle ortalama hızınızı görebilirsiniz, tüm gereken kameralar bulunduğu için nasıl yarıştığınızı, hatalarınızı ve rakiplerinizi inceleyebilirsiniz. **Standings:** Yarışlardaki son ve genel durum istatistiklerini burada bulabilirsiniz.

Championship: Kendi sezonunuzu oluşturarak 27 parkur boyunca sürecek olan ve gittikçe zorlaşan Nascar yarışlarına başlamak için. **Race:** Test sürüşü, ısınma turu ve yarışlara başlamak. **Wiev Standings:** Nascar yarışlarında parkur dereceleri, sürücü ve takım puanlarını, pistlerin hız rekorlarını burdan öğrenebilirsiniz.

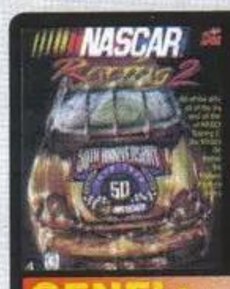
Multiplayer: Bilgisayar başına geçilir Nascar 2 oynanacak arkadaşa modemle ya da networkle bağlanılarak en fazla iki kişiden oluşan multi yarışlara başlanır (Telefon parasımı o da nedir?).

Driver Info: Orjinal Nascar yarış kayıtlarının bulunduğu 1996 ve 1997 yıllarının tüm sürücü, takım ve araba görüntülerine buradan ulaşabilirsiniz. Ayrıca istediğiniz sürücü hakkında bilgileri ve sürücünün geçmişi ile ilgili kayıtları iceleyebilirsiniz. **Load PCX:** Kendinizi oluşturup, Pcx formatında kaydettiğiniz resminizi buradan oyuna aktarabilirsiniz. **Paint Car:** Nascar 2' nin en sevdiğim opsiyonu, istediğiniz arabayı seçerek istediğiniz renk ve özelliklerle arabayı değiştirebilir, takımınızın formalarını dizayn edebilir, arabanıza ilgi çekici resimler ekleyebilirsiniz.

Options: Oyun içi kontrol tuşlarını, ses ve görüntü ayarlarını buradan kontrol edebilirsiniz.

Nascar serileri bana göre pcde bulunan en iyi simulasyona dayalı yarış oyunlarından biri. Piyasada araba yarışı olarak daha iyi oyunlar bulabilirsiniz ama simulasyon olarak Formula yarışlarını konu alan oyunlardan grafik olarak olmasada, oynanabilirlik olarak çok daha üstün. Oyundaki gerçeklik gerçekten iyi ayarlanmış, arabalar çarpışma durumunda hasar alıyor ve en önemlisi bu özellik arabaların görünüşüne yansıyor. Grafik bakımından eksi puan alsada (arabalar boyalı dikdört-genlere benziyor) parkur görüntüleri ve yüksek çözünürlükte araba görüntüleri güzellişiyor, bunların hepsine **Options** menüsünden graphics seçeneğini seçerek ve detayları açarak ulaşabilirsiniz. Oyun içindeki motor sesleri gerçekçi ve yardımcı pilotun oyuna etkisi artı puanı fazlasıyla hak ediyor.

Nascar 2'yi bilgisayar başına oturup elinizde çok butonlu gamepadlerle (Sidewinder'ı tavsiye ederim) oynayabilirsiniz belki ama başarılı olmanız gerçekten çok zor olacaktır. İyi bir yarış makinasına sahip olmak istiyorsanız kendi arabanızın özelliklerini çok iyi derecede modifiye etmeniz gerekecek. En küçük ve önemsiz olarak görülen faktörler bile arabanın performansının artıp azalmasında büyük rol oynayacaktır. Lastik basıncından rüzgarın esiş hızına kadar bütün detayları, parkur koşullarına uygun olarak arabanızı hazırlamalısınız. Yarışlar öncesindeki ısınma ve test turlarınıda kesinlikle pas geçmeyin, en iyi derece parkurı tanıyan ve koşullarına hazırlıklı olan sürücüler tarafından alınır. Bu bakımdan parkur derslerinize iyi çalışıp tüm keskin virajlı ve hızlanmaya elverişli yerleri yarışdan önce öğrenin. Oynanabilirliğin alıştıktan sonra kolaylaştığını tekrar hatırlatayım, diğer yarışçıların zorluklarıda iyi hazırlanmış. Hız düşürdüğünüz anlarda arkanızda nefeslerini hissedeceksiniz, sizi iki araba sıkıştırıp duvara çarptırmak isteyecekler yada sizin hızlandığınız ve öndeki arabayı sollamak istediğinizde büyük bir zevkle önünüzü kapatacaklar. Zaferin kokusunu içinizde hissedip sizi yarış dışı bırakmak isteyen diğer 38 yarışçıya şans tanımayın. İlk başlarda kesinlikle benim gibi sıkılacaksınız belki ama ilerledikçe (özellikle yarışı ortalarda bitirip birincilere hırs yaptığınızda) arabanızı daha iyi ayarlamayı ve parkura daha iyi adapte olmayı öğrenecek ve başarılı olacaksınız. O an geldiğinde bilgisayarın başından kalkamayacak ve



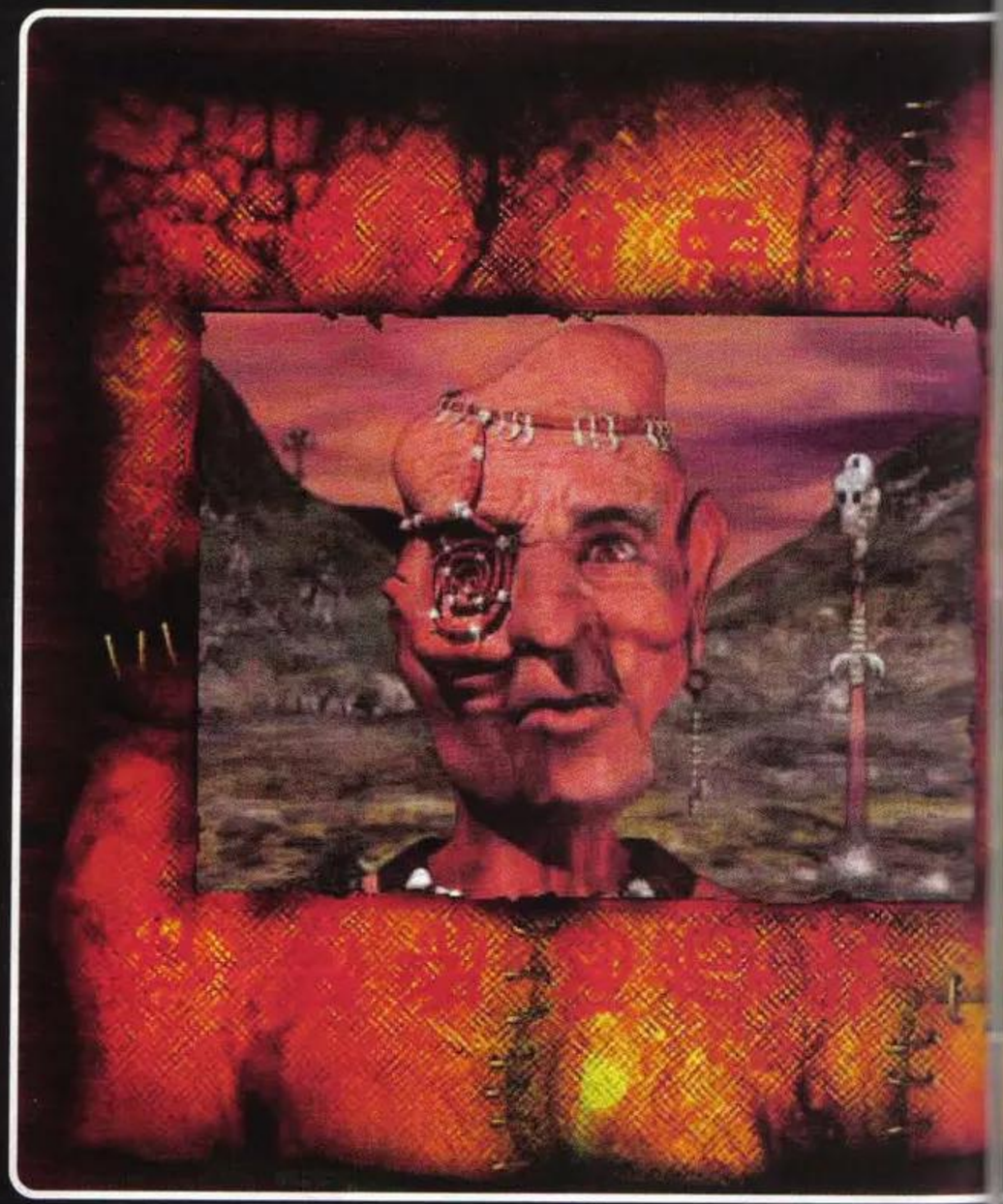
FİRMA: SIERRA
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 35MB HARDISK
GENEL: %91-

Nascar 2' nin adeta esiri haline geleceksiniz. Modası geçti dense bile eski dostunuz Nascar 2' nin Special Edition'ına bir şans verebilirsiniz, yalnız Need for Speed yada Touring Car benzeri bir yarış oyunu arıyorsanız, bilgisayarcınızda (Kamer?) Nascar 2 cdsiyle bakıştığınızda yüzünüzü 180 derece sağa çevirmenizi tavsiye ederim. Elemelerde ve yarışlarda her başarı aldığınızda ben yanınızda olup sizi destekleyeceğim, başarı sizinle olsun.

MAVRA TİME!!! Geri sayımın sonunda ne olacak acaba diye merak edenler bakalım bu ay neler hissedecekler, bende bilmediğim için merak halindeyim. Yazıyı bitirmeden önce Patronum Meg'in bizim takımla maç yapmaktan çekindiğini tüm okur dostlarıma açıklarım ve eğer bizim mükemmel ötesi takımımızla maç yapmak isterse ona istediği avansı sağlayacağıma söz veririm (dokuz avans verelim size maç onda bitsin). Zaman geç oldu yerimde doldu sarhoş son müşteri gibindeki halimle hepinize iyi geceler diler, mail yada maktuplarınızla destkelerinizi beklerim, yarışlarda başarılar dilerim.

Elemelerde görüşmek üzere kendinize süper bakın fazla araba sollamayın...

☒Emir 'Halkın Şövalyesi' Turan
Emir98@yahoo.com



KROSSFIRE KKI

Belliydi zaten sonunda böyle olacağı. Geçen ay o kadar da soğuk ve ağırbaşlı bir tavırla veda etmiştim. Hiç bir şey iyi gidemeyeceğinden olacak (Önemli Kural -1), ya da iyi gitse bile kesinlikle benim istemediğim gibi gitmesi gerektiğinden olacak (Önemli Kural -2), Game Show'daki son oyun açıklamamda (ki bu son oyun açıklaması lafına da pek güvenmemek gerektiği kanısındayım (bakınız geçen ayki TOAW yazısı)) KKND gibi asla ve asla iyi bir oyun olamayacak (Önemli Kural'a 1-2), bir oyunu açıklamak durumundayım. Netekim mutluyum, gururluyum ve üzgünüm. On ay süren bir maceranın güzelliklerinden gelen bir mutluluk, bu maceradan yüzümün akı ile çıkmanın verdiği gurur ve güzel de olsa bu bitişin verdiği üzüntü üzerime çöktü. Az zaman olmadı. Tam on ay. Şimdi siz böyle onun dört harf durduğuna bakmayın. On ay boyunca bir çok değişik şey yaşadım şu sayfalarda yazabilmek için. Kimi çok güzeldi, hatırlamak isterim; kimi kötü idi, yine de ara ara hatırlamak isterim (kesinlikle sapıkça bir yaklaşım). Ama geçen ay da dedim güzel şeylerin bile sonu vardır. Kötü şeylerin bile sonu vardır. Gidenler gider, kalanlar kalır, onlar da gider bir gün, siz kalırsınız, siz de gidince dünya kalır, o da gider, evren kalır, belki o da terkeder, ne yapmalıyiz ki bu durumda. Güzel bir son oluyor bari. GameShow'un ardından gelenler var. İyi bir şey. Bilgisayar oynayanların mecburi antisosyallikleri de böyle dergiler ile birlikte sanırım tarihe karışmakta. Ayrıca biliyorum ben konuşuyorum, oyun kaldı. Yanlız oyun da çok çirkin onu da söyleyeyim. Yani yazıyı oyun için okuyorsanız bence ayak tırnaklarınızı falan kesmek gibi daha yararlı işler yapabilirsiniz. Bu arada KKND'nin ilkini de oynamadım. Zaten bana yaz diye vermeseler asla da oynamazdım. Hele oturup da bu oyun hakkında yazı yazmama imkan olmazdı. Dergiyi bu ay ayın yirmisinde çıkar herhalde. Çünkü ben bu yazıyı Eylül'ün sekizinde mi ne yazıyorum. Açık yorumum: son ay ya, sallamadı Emin Bey Hazretleri.

KKND 2 diye başladığıma bakmayın. Şimdi ciddi ciddi oyuna geçeceğiz sandınız di mi. Kesinlikle yanlış bir yaklaşım. Oyunun demosu çok güzel (tam ben bu cümleyi yazarken Emin Bey Paşa elinde bir adet kızılcık zopası ile Kamer'e girdi. Ani değişimin sebebi bu olabilir). Ertunç söylemişti zaten müthiş grafikleri var diye. İnanmayan bir insan değildim zaten. Sonra oyunu yükledik (Install'ı uzun sürüyor. Sanki çok bir işe yarayacakmış gibi). Demo başladı. Ağzım yarım karıştan iki buçuk santim az bir mesafede açılma eğilimi gösterdi. Tamam kabul ediyorum. Demonun konusu falan pek de hoş değil: Nükleer Savaştan sonra (sıktı), insanların bir kısmı yeraltına sığınırlar (yok deve. Ne yiyolar orada. Ayrıca dünya nüfusunu yok eden savaştan kurtulanların niye aynı ırka mensup olduğu (bir tane bile zenci yok mesela), nasıl olup da kaçtıkları, yok eğer kaçabileceklerse o zaman içerde uyum içinde nasıl olup da yaşayabildikleri birer muammadır), bir kısmı da yukarıda kalıp evrim geçirir (yok devenin giydiği ucu kireç ile güçlendirilmiş, duruma göre siyah, beyaz falan olabilen ve dans etmek için kullandığı ayakkabı. Madem yukarda böyle kalınabilirmiş o zaman niye öbürleri kaçmış. Ayrıca bunlar radyasyondan falan etkilenip evrim geçirmişlerse o zaman niye filler, ayılar, kaplanlar falan aynı kalmış. Onları bile etkilemeyen bir dış şartlar bütünü arıları nasıl olup da normal boylarının sekiz nokta iki katına çıkartmış). Bunlar bir ara büyük bir savaş yaparlar (ki bu KKND olur). Sonra yeraltında yaşayanlar yenilir. Yıllar sonra bu yeraltında yaşayanlar "hadi bi yukarı çıkalım bakalım durum nedir" diyip kafalarını kokuşmuş deliklerinden yukarı çıkartırlar. O sırada da tam Series 9 diye çok uzun zamandır ortalıkta görülmeyen bir robot ordusu oradan geçiyordur (pikniğe gidiyorlarmış). Bizimkileri görünce "aaa, piknik sahasına yabancılar girmiş, hadi tam da böyle bir durum için hazırladığımız ZCGVPT 99684 roketlerimizle şunları sekize bölelim" derler. Bizim sekize bölünenler de olaya seyirci kalamazlar tabii. Onlar da robot öldürmek için bir süredir robot arıyorlardır, yanlız Arzum Mutfak Robot'larının hepsini bazuka ile patlatmış olduklarından dolayı halihazırda robotları yoktur. Hadi bari bir savaşalım da üçüncü oyuna kadar Evolved yeraltına çekilsin, Survivor kaçsın Series 9 da ZCGVPT 99685 model füzeler geliştirsin diye ortam yaratalım derler. Yanlız şu tesadüfün büyüklüğüne bakın ki bu üç kuvvet de aynı güçtedir. Yani hepsinin ordusu aynı derecede kuvvetlidir.

Bu kadar iğrenç, yaratıcılıktan uzak, baymış, sıkmış, insanı kendinden iğrendiren bir konuyu nasıl seçmişler pek de bilemiyorum. Neyse en son demoda kalmıştık. Demonun grafiklerini çok beğendim. Gerçekten akıcı hareketleri, ve güzel grafikleri ile iyi bir demo. Ama bu özellikleri kullandıkları yer çok yanlış. Sırtlarına makinalı tüfekler takılmış dev arılar fikri bana pek de cazip gelmedi mesela. Ama yine de demoyu bir seyredin. Haa, bi de benim seyrettiğim bilgisayarda 3D kart vardı sanırım. Ona göre. Sonra küfür olayınız olmasın, zira ayıp.

Oyun başladı. Çok heyecanlandınız değil mi. Az sonra uçan arıları yetmiş yapımı filmlerden çıkıp gelmiş robotlara saldırtacaksınız. Neyse ya, negatif

VD-2

konuşmayayım. Çok güzel olmuş. Oyuna başlayın. İlk olarak ırkınızı seçin. Punk'çı tipli makinalı tüfeklilerin olduğu Evolved mı, fillerin üzerine binmiş ok falan atan iğrenç yaratıkların (insan ama değil) olduğu Survivor mı, yoksa ZCGVPT 99684 roketleri ile ruhsuz düşman Series 9 mu. Yoksa güzel atmosferi ve özgürlük hissi ile Exit mi. Ay pardon, yanlış söyledim.

Irkınızı seçtiniz değil mi. Bravo. Nasıl olup da bu birbirinden güzel üç tür arasında seçim yapabildiniz. Şimdi ise daha zor bir seçim sizi bekliyor. Hangi bölgede çarpışmak istediğinizi seçmelisiniz. Amanın. Ya bir ırk ile, ya da diğer ırk ile savaşmak zorundasınız. Çabuk beni daha fazla sinirlendirmeden bölümünüzü de seçin de, şu açıklamayı bitirip biraz mavra yapayım. Üç bin iki yüz kelime yazı yazmak oradan kolay gibi geliyor değil mi. Siz öyle sanmak durumundasınız. Peki şimdi bana söyleyebilir misiniz, "sanmak" ile "zannetmek " aynı kökten mi geliyor. Dergimizin Sorumlu İmla İşleri Müdürü (ayrıca kendisini 51 oynarken çok fena yendiğimi de (dün gece) hatırlatmak isterim. Yara eğer kapanıyorsa tırnakların lazım olduğu kanısındayım) bu konuda "yok canım" tarzı bir açıklama yaptı da. Tabii ki aynı kökten geliyorlar. Hangi dilbilimci bana aksini iddia ederse etsin, "san" ile "zan" sözcükleri bu kadar da tesadüfen aynı manalara gelmiş olsalar bile ben kabul etmem. Eğer bir İmla İşleri Müdürü bu konuda yorum yapıyorsa kesin olarak karşı çıkarım zaten.

Girdiniz di mi oyuna. Bakın bakalım. A-aaaaaa. Ne görüyorsunuz. Tesadüfen bir adet Harvester var di mi. Adı Mavrester da olabilir yanlız bu durumda Mavra toplar esprisi yapmak gerekir ki, giderayak linç edilmek istemiyorum. Her ne ise. Para kaynağı bu sefer yağ. Ya da petrol. İkisinden biri. Karar verdim yağ imiş. Şimdi nasıl para kazanazağız sorusu da gelir, utanmayan mizaçta bir insandan. Beyoğlu esprisi yapmak isterdim ama edepli bir insanım, o açıdan yapmıyorum. Para kazanmak için ilk önce bir yağ yatağına rafinerimsi bir şey kurmak lazım. Onu kurmak için ise tank fabrikasından 1000 krediye yapılan ve de ismini kesinlikle bilmediğim, kısaca "The Yağ Yatağına Getirip Sol Tuş İle Tıklayınca Bir Binaya Dönüşüp Yağ Üretimi Sağlayan Tankımsı Ünite"yi yapmak lazım. İsmi Oil Drig gibi bir şey. Sonra onu yağ yatağının ortasına getirip sol tuş ile tıklayınca bu sefer bir binaya dönüşüyor. Sizin Mavrester'larınız ise oraya gelip kısa bir sürede yağ alıyorlar. Sonra bu yağı Power Station'umsu binaya getirip para kazanmanızı sağlıyorlar. Dikkat edilmesi gereken bir nokta ise bu yağın kesinlikle sınırsız olmadığı. Her güzel şey gibi yağ da bitebilir (hadi bakalım ne olur bu işin sonu (son mu. Ho ho ho)). Ne zaman bittiğini anlamak için hemen yağ yatağının üzerinde duran mavi çizgiyi izlemek gerekir. O mavi çizgi diye bir şey kalmayınca yağ da kalmaz. Çok önemli bir açıklama yapmak durumundayım: sakın yağı bitirmeyin. Çünkü tam iki dakika önceden bir gıcık

ise Upgrade olunca aynı miktarda yağdan elde ettikleri kredi miktarını arttırıyorlar. Power Station'dan en fazla dört tane üretebiliyorsunuz. Üretim işinde olay bu.

Genelde sizin bir ana binanız olabiliyor (Outpost - Clan Hall - Barn). Bu binanın pratik hiç bir önemi yok. Üs kurmaya yarıyor. Bunun yanında bir Piyade Üretim Binanız olabiliyor. Bu binada hafif silahları üretiyorsunuz. Bir de Tanksal Ünite Üretim Binası var. Burada ise daha ağır techizatları üretiyorsunuz. Normalde bunlar Upgrade Level 0'dalar. Sizin onları upgrade etmeniz lazım. Bunun için ise Research Lab, Alchemy Hall, ya da Technostudy üretmelisiniz. Sonra bu binaya basıp Upgrade etmek istediğiniz binanın üzerine getirip bir ok işareti çıkınca ona basıp tamamlanmasını beklemelisiniz. Upgrade limitleri ise her harita ekranında bölüm seçerken gösteriliyor (Tech Level diye). Repair Bay, Healing Tent, Maintenance Depot ise tamir işlerine bakıyor. Savunma kulelerinin ne iş yaptığı zaten belli. Üçüncü Teknoloji level'ında ise alternatif güç kaynakları çıkıyor. Bunun gibi bir şeyler işte. Anlayacağınız yine bir tank ve piyade fabrikanız var, bir mavrester'ınız var. Savunma kuleleri falan da var. Adam biriktirip saldırıyorsunuz. Savaş alanında kaos doğuyor. Kimin nereye ne attığı belli değil. Daha çok askeri olan kazanıyor. Bölümleri geçiyorsunuz. Ufak bir değişim bu upgrade sisteminde var. Sizin Research Lab denilen binanız tek tek diğer binaları upgrade etmek zorunda. Upgrade edilmiş Power Station'lar size daha çok kredi kazandırırken, tank ve piyade üretim merkezleri yeni üniteler üretebiliyor. Tamir istasyonları daha çabuk ve ucuza tamir edebiliyor. Fakat gıcık bir oyun ile kaliteli bir oyunu ayıran bir özellik de burada kendisini gösteriyor. Sadece bir adet Research Lab yapma şansınız var. Yani aslında bunun hiç bir önemi yok. Oyunun başında bu teknolojiler olmasa, sonra zamanla gelseler hiç bir şey değişmeyecek. Yani bunun hiç bir önemi yok. Sadece "Bakın oyunumuza yeni bi şeyler koyduk. Nasıl olmuş?" demek için yapılmış bir işlem. İşte bu yüzden bu oyun bir strateji değil. Bir strateji oyununda risk alırsınız. "Oynarsın. Kazanırsın... Oynarsın. Kaybedersin... Oynarsın". Bu oyunda böyle bir durum yok. Sizin iki tane Research Lab yapıp da daha hızlı gelişip daha çok para harcama, fakat bu süreyi atlatınca çok güçlenme gibi bir seçeneğiniz yok. Sizin tek seçeneğiniz oyunun sizden beklediğini yapma seçeneği. Tek iyi oynama yolunuz ise bunu yaparken Mouse'unuzu hızlı kullanma yolu. Zeka yok, hata yok, başarı yok. Manasız bir oyun.

KKND 2 hakkında daha oyun gelmeden yaptığım yorum bakın (B Bölgesi - 02.): "***Oynandı, beğenilmedi. Oyunda ciddiyet eksik.... resmen bir asker yap, biriktir, saldır oyunu..... ciddiyetsiz ve basit bir oyun..... beyin kullanılmıyor, el yoruluyor***". Yapay zeka hakkında ise diyecek hiç bir şeyim yok. Çünkü zaten oyunda yapay zeka diye bir şey de yok. Böyle bir şeye ihtiyaç da yok. Düşman tam olarak bir kod kölesi gibi davranıyor. Her bölüm için yapması gereken bir adam sayısı var. Bu belli. Bunların kaçını kaybedince saldırıyı durduracağı da belli. Nereden yağ üretmeye çalışacağı da belli. Size saldırıyor. Kalenize gelince savaş oluyor. Sonra kaçıyor. Yeniden geliyor... Yeniden kaçıyor. Bu sırada siz de biraz daha çok adam üretiyorsunuz. Saldırıp yeniyor - ya da yeniliyorsunuz.Yapay zeka yok. Verilmiş emirler var. Bunlara uyan bir kod kölesi var.

Şimdi niye bu oyuna öfke kusuyorum onu da söylemeliyim sanırım. Çünkü gerçekten çok sıkıldım. Yeni bilgisayar almış olanlar bilir mi bilmem. Eskiden bilgisayarcılarda Dune 2, Warcraft falan gibi oyunların karşısında "Arc.Strateji" yazardı. Arcade - Strateji. Ama Dune 2 ve Warcraft bile KKND 2'den daha güzel ve bunun yanında daha çok strateji gerektiren oyunlardı. Örneğin Warcraft'ta kaç tane Peasant (ya da Peon) yaptığınız, Dune 2'de kaç tane Spice Refinery yaptığınız, Uçak yapıp yapmadığınız falan çok önem taşırdı. Oyunun ilk başında düşman dalga dalga saldırırken bizim tank fabrikası kurup üretime mi geçeceğimiz, yoksa azıcık birim ile savaşı idare etmeye çalışıp da bi yandan yeni bir Refinery için para mı harcayacağımız bir risk idi. Başarılı olmanın mükafatı zafer, başarısızlığın cezası mağlubiyet idi. KKND 2'de ise en ufak böyle bir durum yok. Oyunun bir tek gerçekten beğendiğim yanı var o da şu: Bir makinalı tüfek kullanan adam bir piyadeye rahat rahat damage vururken, aynı adam bir zırhlı araca çok az zarar verebiliyor. Yani herkesin belli bir saldırı potansiyeli var ve bunu herkese karşı aynı güçte kullanıyorlar diye bir durum yok da, her birimin her birime saldırı gücü farklı. Bu sayede oyuna bir savaş meydanında ani karar verme ihtiyacı eklenmiş oluyor. Ama tabii savaş ekranında ne olduğunu anlamak için dokuz yüz seksen sekiz buçuk göze ihtiyaç duyduğunuz için bu da pek bir işe yaramıyor. Ben KKND 2'ye tek başına bir oyun olarak bakmyorum. Onu bu şekilde değerlendirmiyorum. Ben KKND 2'yi bütün türevleri ile birlikte, oyunu yapanların çiğ para kazanma hırsı ile birlikte, bilgisayar piyasasına dökülen paradan başka bir şey düşünmeden yapılmış diğer oyunlar ile birlikte, insana zevk vermeyen ve de teknolojinin nimetlerini hiç bir işe yaramayacak yerlere kullanan herkes ile birlikte eleştiriyorum. Ve bu eleştirilerin sonunda elimde tek bir gerçek var: Keşke herkes bu oyunu alıp oynayacak olmasa da ben de burada bunu açıklamasam, iki sene sonra gerçekten çok güzel oyunlar oynasak.

KKND 2'nin getirdiği bir yeniliği de eklemeden edemeyeceğim: Constructibles. Yeterli Tech Level'ına geldiğinizde sağ taraftaki menüde "Constructibles" seçeneği beliriyor. Bu seçenek sizin elinize verilmiş şasi ve silahlar bütününü kullanarak yeni birimler yaratma şansı veriyor. Diyelim ki sizin bir "Small" şasiniz var. Bunun taşıma kapasitesi "5". Siz onun üzerine "5" birimlik ünite ekleyebilirsiniz. Bunlardan bazıları silahlar. Radar, APC (ZPT- Zırhlı Personel Taşıma. Tercüme de yaparım), Plasma Turret falan olabiliyor mesela. Siz bu taşıma kapasitesinin sınırları içinde üzerine bir şeyler ekliyorsunuz. Örneğin hız birimi, ya da APC'nin üzerine oturtulmuş bir makinalı tüfek, Zırh falan gibi. Bu ekleyebileceğiniz birimlerden her biri ayrıca ünitenin fiyatını arttırıyor. Ama size bu oyunda tek seçim şansı veren menü burası olduğu için değerli.

Benim tavsiyem bu menüde yarattığınız birimleri kullanmanız çünkü kesinlikle zevkli ve yaratıcı olabiliyor.

●Oyun ile ilgili verebileceğim tavsiye: Almayın.

●Alanlara verebileceğim tavsiye: Oynamayın.

●Oynayanlara verebileceğim tavsiye: Asker yapın saldırın.

Bu oyun açıklaması: Burada bitmeli.

Ama: bitmeyecek.

Neden: Çünkü daha yazılacak bin kelime var.

Peki o zaman: Bilmiyorum.

(B)İLMİYORUM.....

-Nasıl olmalı bu işler...

-Ne zaman dertli başım "siz" ekinin manasını öğrenecek...

-Ne zaman oyun firmaları adam gibi oyun yapmayı öğrenecekler...

-Ne zaman Dünya'da GameShow'u hatırlayan kimse kalmayacak...

-Ne zaman Kahve içmek hayatıma ciddi hasarlar vermeye başlayacak...

-Tuz yememe kararım iyi bir karar mıydı...

-Aranızdan birileri Hoyle Classic Card Games'i veya Board Games'i oynadı mı...

-Oynamadıysa bile bu oyunların çok güzel olduğunu biliyor mu....

-Ben Might and Magic VI Strategy Guide'ını yaparken sorduğum sorulara gelen mail'lerden bazılarının üzerindeki o "Zavallıya yardım edelim bari" havası hangi etkenlerden kaynaklanıyor...

-Aynı sorularıma yardım etmek için cevap verdiği her açıdan belli olanlar ile sırf üstünlük taslamak için yazdığı belli olanlar arasındaki farklar neler...

-Bana Ankara'dan yazan Saçkin Kara'nın disketini niye okuyamıyorum...

-Tekirdağ'dan yazan Rayman'ın mektubunda adres yokken nasıl cevap verebilirim...

-Acaba tavuk mu yumurtadan çıkar, yumurta mı tavuktan...

-Önemli bir hatanın mı yoksa mutluluğun mu eşiğindeyiz... (bu yazıyı yazdığım günden (iki gün önce) bu güne kadar geçen sürede (12 Eylül) anladım ki sanırım yine bir hatanın eşiğindeymişiz. Umarım yanılıyorumdur)

-Game Show niye kapanıyor...

ÖNEMLİ AÇIKLAMA.....

Bildiğiniz gibi, benim uzun süreden beri tanıdığım Can Kantarcı Starcraft yazısı ile birlikte GameShow'a yazar olmuştu. Ve daha sonra benim Starcraft Strategy Guide'ını yaparken yazdığım şeyler onu gerçekten kırmış. Zaten geçen ayki yazılarında da bundan bahsetmiş. Ben o satırları büyük bir ciddiyet içeren cümlelere ev sahipliği yapsınlar diye yazmamıştım. Ancak sanırım Can bunu yanlış anlamış. Ben de başka bir yanlışlık yapıp böyle ufak bir yanlış anlamayı büyütmek istemiyorum. Kesinlikle Can benimle şu anda dargın falan değil. Daha demin konuştuk hatta. Ama yine de GameShow kapanırken böyle bir yara ile bitsin istemiyorum. Starcraft'ı bitirdiğini ve gayet de güzel oynayıp açıkladığını bildiğim Can Kantarcı'dan burada, yine okurların önünde, özür diliyor, yanlız benim samimiyetimi yanlış anladığı ve arkadaşlığıma çok da güven duymadığı izlenimi uyandırdığı için ona hafiften kırıldığımı belirtiyorum. Ayrıca her türlü Starcraft müsabakasında onu evire çevire yeneceğimi de bildirir, MK 4'teki başarısını tebrik eder (benim kaburgalarımı kırdı da), evindeki ufak çaplı santral çalışmasını kınarım. Bir de geçen ay isimlerimizin arasına yazdıklarımız kesinlikle tesadüfen böyle büyük bir başarıya imza atmıştır. Can'a açık yorumum: MK4 çalışıyorum harıl harıl, aynı anda sekiz buçuk tuşa basmaya başladım artık. Büyük müsabaka için gün 8 Ekim. Kurallar: Starcraft'taki puan 0.9 ile çarpılacak, MK4'teki puan 0.2 ile çarpılacak. Yanlız eğer Starcraft'ta beni yenersen Panzer General 2 ve Dark Reign'de yarışmaya dahil edilecek.

HÜSEYİN'E BİR NOT

Bu gidişin gerçekten üzdü beni. Keşke birazcık daha kalsa idin. Ama ne yapalım. Ben daha İstanbul'dayım. Belki bir iki sene içinde tekrar görüşürüz. Umarım görüşürüz. Bu süre içinde, geceleri Beşiktaş - Üsküdar motorunda, aynı yerde seninle yaptığımız müthiş mavraları unutmayacağım. Çabucak dön.

EMİN GÜR'E BİR NOT

Bilmem kaç ay önce telefonda mavra yaparken bana öylesine söylediğin "GameShow'da yazsana" cümlesi, ve benim bundan aylar sonra sana "Warlords 3 oynuyorum" demem bizi bu noktaya getirdi işte. Ben açıkçası bana duyduğun güveni unutmayacağım. Kimi zaman bu işlerden elimi eteğimi çekmeyi düşündüğüm zamanlarda bu güveni kırmamak için yaptıklarımı da unutmayacağım. Hani herkesin hayatında bir an olur, o an böyle bir şeyin bir daha asla gerçekleşmeyeceğini anlarsın ya. İşte GameShow bana bunu hissettiriyor. İlerde ne olursa olsun bu günleri, bu dergiyi, bu Age of Empires'da beni yenişlerini unutmayacağım diye düşünüyorum. Sana yakında çok büyük bir değişime uğrayacak hayatının geri kalanında iyi şanslar diliyorum. Önümüzdeki üç ay içinde seni Age of Empires'da kesin yaneceğim.

OKUYUCU'YA BİR NOT

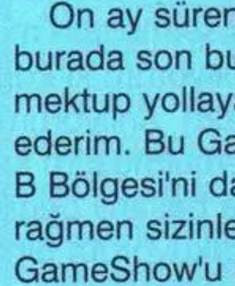
On ay süren Game Show macera'sı burada son buluyor işte. Bana ulaşanlara, mektup yollayanlara, okuyanlara teşekkür ederim. Bu GameShow'a yazdığım son yazı. B Bölgesi'ni daha önce yazdım. Her şeye rağmen sizinle beraber olmak çok güzeldi. GameShow'u unutmayın. Ben unutmayacağım. Hepinizle belki bir gün başka bir yerde karşılaşırız.

Kendi yazılarımdan birinden yaptığım bir alıntı ile bitiriyorum yazımı.

.....Ve de gidiyorum gökyüzüne doğru. Giderken aşağıdan bana bakan gözler görüyorum. El sallıyorum. Bir gülümseme ile bakıyorum aşağıya. Sonra yıldızların arasında kayboluyorum, ve gözler de kayboluyor. Ve de gökte ay ışık saçmaya devam ediyor, yıldızlar yerinde, karanlık aynı karanlık, siyah aynı siyah, soğuk aynı soğuk, ben ise durmadan gidiyorum, nereye diye sorarak kendime...

Beşiktaş'ta

☒Burçak Caner

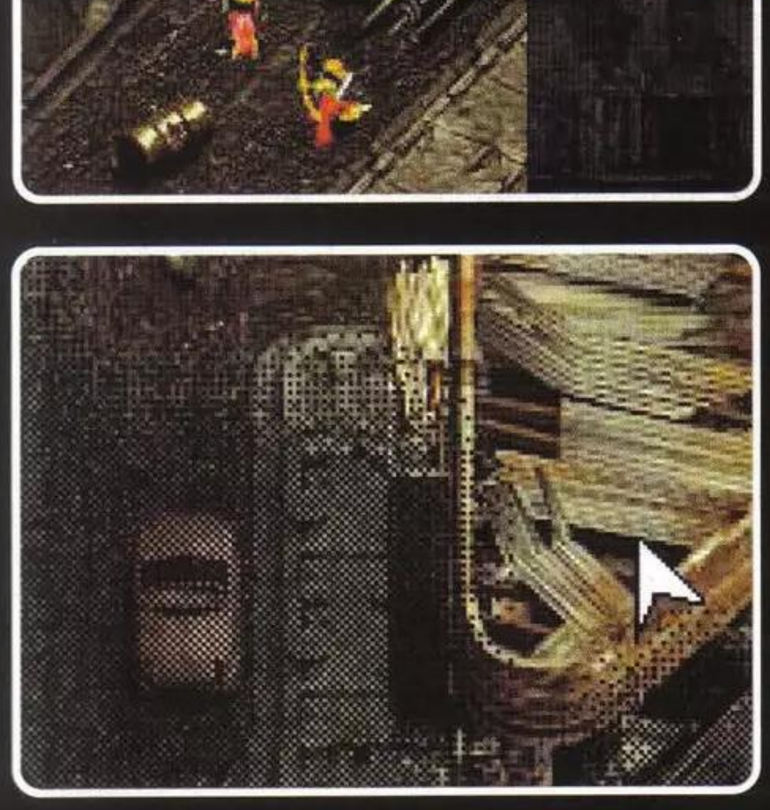


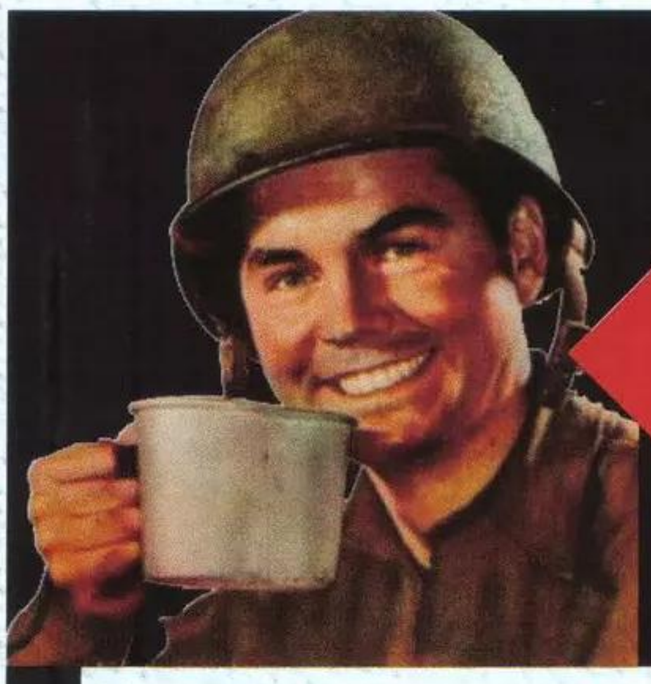
FİRMA: BEAM SOFTWARE

TÜR: REAL TIME STRATEJI

SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 2 CD 50MB HARDISK

GENEL: %86





B-BÖLGESİ

Bazen soruyorum kendime. Acaba böyle olmasa daha mı iyi olurdu diye. Kızıyorum kararsızlığıma, karar vermemenin de bir karar olduğunu bilerek. Nasıl yazsam son yazımı diyorum. Anlıyorum ki kabullenmişim bunun son yazım olduğunu. Hiç bahsetmesem mi son yazı olduğundan diyorum. Anlıyorum ki korkuyorum bu bitişten. Nasıl olur ki acaba diyorum. Anlıyorum ki bu da bir karar değil, şüphelerim var, gömülmüşüm kendi acabalarıma. Ben hiç bir bitiş sırasında başarılı değilimdir ki zaten diyorum. Anlıyorum ki korkuyorum bir kez daha sahneye çıkmaktan. Hadi artık başlamak zamanıdır diyorum. Anlıyorum ki artık son başladı, Ben de durduramam.

On bir ay boyunca, toplam olarak on GameShow sayısında gerçekleşmiş olan birlikteliğimiz son buluyor. GameShow hayatta iken de beni çok üzmüştü, şimdi daha çok üzüyor. Uzun zamandır beklediğim, ama bir türlü yazmayı uygun göremediğim bazı şeyler var. Onlardan başlayalım diyorum.

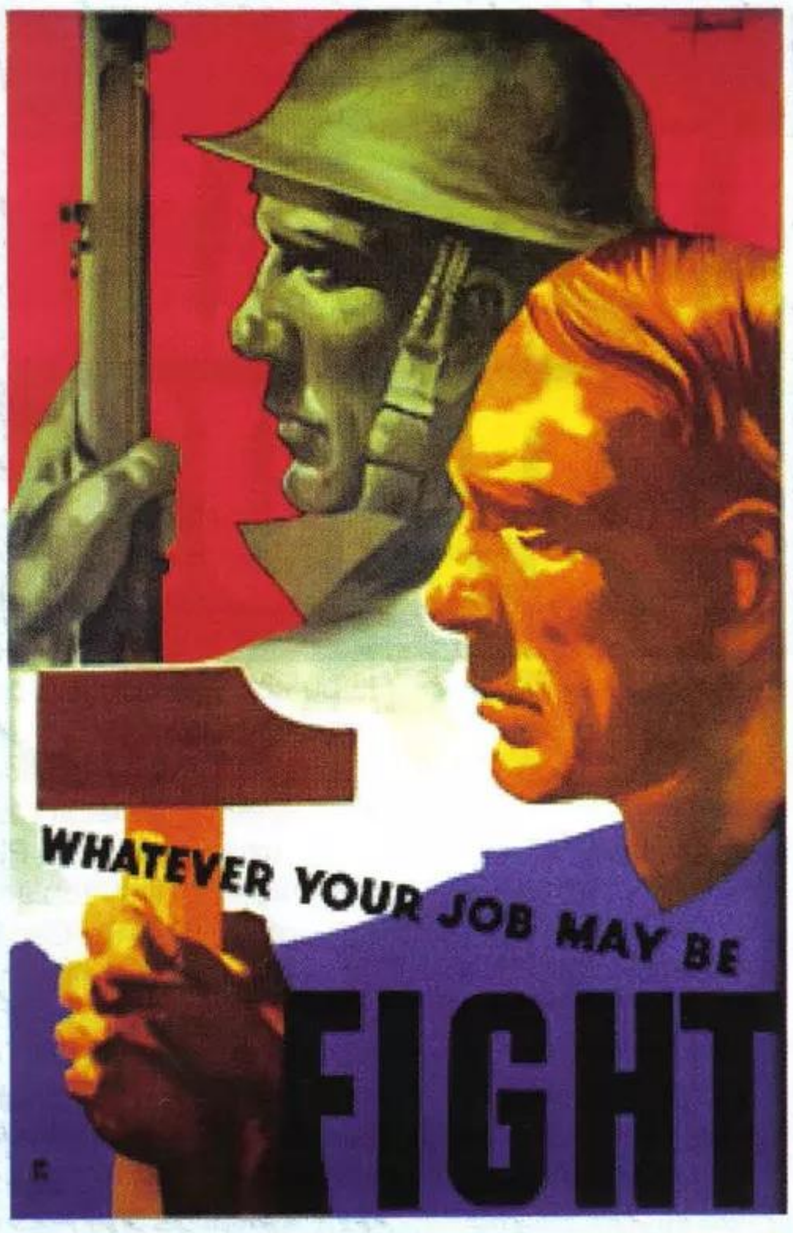
Öncelikle B Bölgesi hakkında bir iki lafım var. Sebebini kendimin de bilmediği bir şekilde GameShow'daki ilk yazımdan, biraz sonra yazacağım son yazıma kadar, bütün yazılarıma "B" harfi ile başladım. Bunun temel sebebi adımın "B" harfi ile başlaması aslında. Ayrıca "B" harfi ile başlayan bir çok güzel kelime de var. Ancak onlar bahane. İsmim "W" ile de başlasaydı o zaman "W" ile başlayan çok güzel kelimeler bulabilirdim.

Bir çok iyi eleştiri aldım. Bir çok kötü eleştiri aldım. Tartışmalar yaptım, haklı çıktım, haksız çıktım. Başıma gelmeyen kalmadı. Yapıcı insanlar vardı. Yıkıcı olanlar vardı. Üzüldüm bazen. Bazen sevindim. Ama bütün bunlar içinde GameShow'u kötüleme modasına uyup da sırf öyle demiş olmak için saçmalayanlar hakkında asla olumlu yorumlar yapamadım. Bir şeyin iyi anlaşılması gerektiğine inanıyorum. Ben de GameShow'un bir okuru iken, aşağıda, koltuklarda oturup gösterinin başlamasını beklerken pek anlayamamışım bu gerçeği. Perdenin arkasına geçtiğim zaman gördüm ki bütün oyuncuların bacakları titrermiş sahneye çıkmadan önce. Sahnedeki kendine güven, rahat hareketler, üstünlük emareleri sadece heyecanın, korkunun verdiği enerjiden kaynaklanıyormuş. GameShow'da yazmak sapı kendisinden daha keskin bir hançere sahip olmak gibi. Sertçe kavrarsanız başarılı olabilirsiniz, ama siz de çok zarar alıyorsunuz. Eğer hafifçe yönlendirebilirseniz işiniz çok zor, riskinizi daha az. Yaptığınız her hareket on bin kere büyüyor (ya da artık kaç okuyucu var ise o kadar kere). Asıl sorun bir çok okurun bu yazıların "şöyle bir çiziktirildiğini" düşünmesi sanırım. Bana da öyle gelirdi önceleri. Sonra gördüm ki öyle değilmiş. Çok çalışmak gerekiyormuş. Çünkü iş sadece yazıyı yazmak değil. Siz düşünün şimdi, çok iyi biliyorum dediğiniz bir oyunda gerçekleşmesi muhtemel her olayı biliyor musunuz? Her oyuncunun bir oyun stili vardır ya. GameShow'da oyun açıklarken bir çok kişi sizin gibi oynamayı başaramıyabilir. İyi oynamak - kötü oynamaktan bahsetmiyorum. Sizin gibi oynamak diyorum. Bu gerçeğin yarattığı zorluklar çok büyük.

Aldığım her eleştiriyi, her yorumu dinledim. Ve de şimdi ben, işin bu tarafından, kendiliğinden oluşmuş GameShow'u kötüleme modası hakkındaki görüşlerimi söylemek istiyorum. Siz de farkındasınız herhalde, sokaklarda mor ayakkabılar, yeşil bağcıklar ile dolaşan insanların sayısı fazlalaştı. Nedense, ülkemde "farklı" olmak derin bir ilgi ve sevgi odağı olma durumunu beraberinde getiriyor. Bu yüzden yaşıtlarım artık değişik olsun diye ne olursa yapıyorlar. Bu insanlar bilgisayar ile de uğraşıyorlar genelde, çünkü zaten değişik olmanın bir çok gereği para ile yakından alakalı olduğu için, bu parayı fazla düşünmeden harcayabilecek insanlar, bilgisayar da alıyorlar. Eskiden GameShow çok iyi, ama az kişi tarafından tanınan bir dergi iken, piyasadaki alınması en normal olan dergi başka iken, GameShow'u almak bir ayrıcalık idi. Okurlar, sadece kendilerine ait olan, fazla kişinin bilmediği bir hazineye sahiptiler. Bu yüzden GameShow'u delicesine seviyorlardı. Sonra zaman geçti Game Show güçlendi, piyasadaki, "ün" dahil her açıdan en iy dergi oldu. Artık bir insan gazete bayiine gidip de bir bilgisayar degisi alacaksa GameShow alıyordu (CD almak için gazeteciye gidenlerden bahsetmiyorum). Bu yüzden bizim "farklı"lar "normal" olan bir şeyi yapmamak, "anormal" olabilmek için GameShow'u eleştirmeye başladılar. Güzel olan bir şeyi beğenmemek "farklı"lık olduğu için. Tabii bütün eleştirileri "ben eziğiiiim" diye bağırıyordu doğal olarak. Game Show'u beğenmeyen herkesi kastetmiyorum. Bu bir yorum meselesidir. İsteyen beğenir, isteyen okur, istemeyen beğenmez, ya da okumaz. Kastettiğim aslında beğenip de komplekseleri nedeni ile beğenmiyormuş taklidi yapanlar. Ancak GameShow'a gelen bu tarz eleştiriler gün geçtikçe azaldı, ya onlar büyüdüler, ya şahsiyet kazandılar, ya dergiyi almayı bıraktılar, ya vazgeçtiler... Bir şey oldu ve bu olaylar çok azaldı. Umarım bahsetmediğim kimse yanlış anlamaz.

Game Show'un bitmesine üzüldüm gerçekten. Hatta ilk duyduğum zaman "olmaz bu böyle, bir şey yapmalı" gibi şeyler de söyledim. Karşı çıktım, kararı verenlere sorumsuz dedim, üzüldüm, kızdım.... Sonuç olarak bu dergiyi alan herkesin hayatına yabancı bir kimya getirdik, ve şimdi onlara sormadan bunu geri alıyoruz. Ben bu kadar üzüldüğüme göre herkes de üzülür diye düşündüm. En azından dergi içinde durum bu. İnsanlar üzgün. Ya da ben öyle düşünüyorum. Bu itirazlarıma son veren, hatta kararın doğru olduğunu düşündüren şeyi Emin Gür söyledi. "Zaten sonsuza kadar gitmeyecekti ki, bir gün sona erecekti. Neden bugün olmasın" dedi. O zaman anladım zaten. Bu doğal bir durum. GameShow ilk başta da piyasadaki sadece "para parayı çeker" prensibi ile çıkmakta olan dergiler yüzünden çıkartılmaya başlandı. GameShow aslında bu mantığa karşı amatörlüğün ve çabanın zaferidir. Game Show bir bilgisayar dergisinin ne kadar ileriye gidebileceğini gösterdi. Bu başarıdan önceki bilgisayar dergilerini ve sonrakileri okuyun. Fark gayet açık. Ve bence, bu şekilde, GameShow doğumunda kendisine verilen görevi başarmış oldu. Bir çok şey değişti. Artık GameShow'un amatörce çıkartılmasına devam etmek zordu. Derginin başında yazan isimleri görüyorsunuz. O kadar çok

kişiyi, yapacak bir ton işleri varken nasıl olup da daha fazla tutabilirsiniz ki. Maddi çıkarlardan da bahsetmiyorum. Zaman sıkıntısından bahsediyorum. Okuyucuların "CD verin" isteği de gözardı edilmemesi gereken bir gerçek (her ne kadar şimdilerde vermeyin deniyorsa da, belli ki bir ay CD versek satışlar ikiye katlanacak). Bu şartlar altında GameShow amatör ruhunu daha fazla koruyamayacaktı. Bu, GameShow'u istemediği bir duruma sokardı. Bir derginin iyi olması için illa amatör olması gerekmiyor. Ama GameShow'un durumu farklı. Game Show aslında amatör olduğu için başarıya ulaştı. Amatörlükten Profesyonelliğe geçişte ortaya çıkacak büyük sorunlar GameShow'u sonsuza dek kendi bulutlarının içinde kaybederdi. Bütün aksi iddialara rağmen GameShow kendi ruhunu para kazanma hırsı ile değiştirmedi. Bunu anlamak için bu son sayı için yazan insanları görmek yeter. Bunu anlamak için Emin Gür'ün bu dergiyi çıkartmayı bırakmak kararına varmasına sebep olanları görmek yeter. Bunu anlamak için GameShow'un kendisini satmaktansa yok olmayı tercih ettiğini görmek yeter. Bazen, yine de, acaba hiç bitmese miydi diyorum. Sonra iyi bir hatıranın zihnime yerleşeceğini düşünüp bu kuşkuyu bir kenara atıyorum. Ama yine de üzülüyorum. Neden üzülüyorum.



Bitişlere karşı her zaman duyarlı olmuşumdur çünkü. Bir bitiş aslında tek bir an değil, biten şeyin bütün varoluşunun silindiği zamandır, yani biten şeyin ömrü kadar uzundur. GameShow bitecek, hayat bitecek, Güneş ve Dünya bitecek. Ama sonunda yeni bir şeyler doğacak bu küllerin arasından. "Biz her zaman küllerimizden doğduk". GameShow ardında bir çok yeni dergi bırakacak bence. Kimi üzerine büyük paralar yapılan yatırımlar olacak, kimi GameShow'un dört bir yana savurduğu başarı umutları ile beslenecek.

Büyük bir zevkti yazı yazmak. Hesap yaptım. Elli bin kelimeden daha fazla yazı yazmışım on bir ay içinde. Böyle büyük bir sayı şimdi çok kolay geliyor ama Warlords 3 yazısında bin sekiz yüz kelimeye ulaşmak bile ölümcül zorluklar içermişti. Zaman geçiyor demek. On bir ay önce olduğum şeyden çok uzağım şimdi. Durumum daha mı iyi, daha mı kötü onu bilemem ama değişim durmuyor. Eskiden reddederdim değişimi. Şimdi onunla beraber yaşıyorum. Hayatımla ilgili, geleceğimle ilgili yapabileceğim tek şey kendi ufak çaplı evrimimi kontröl altında tutmak. Altı yüzlü bir zar her atıldığında herhangi bir yüzeyin üstte kalması için altıda bir şans vardır. Ama siz aynı zarı, aynı yerde, aynı dış şartlar ile, aynı şekilde atsanız hep aynı yüz yukarda kalır. Ben şu anda bir seçim yapıyorsam, o seçtiğimden başka bir şansım olamaz. Ben aynı kişiyim, aynı durumda aynı şeyi seçerim. Benim yapabileceğim sadece aynı kişi olmam durumunu değiştirmek, böylece hayatıma yön vermektir. Geçen on bir ayda ne oldu bilmem bana. Değiştim ama unutmadım eskiden ne olduğumu. Bir kurdu eğitip, evcilleştirebilirsiniz. Onu kurt köpeği haline getirebilirsiniz. "Ama köpek kurdu hatırlar". Peki o zaman hayatım boyunca sahip olduğum Benliğim mi daha önemli, yoksa bitiş noktasında, ölürken sahip olduğum mu. Bilmiyorum. Sonu iyi biten her şey iyidir derler. Öyle değil bence. Son sadece sürecin bir parçasıdır. Son sona erdiği zaman ise üzerine yorum yapılacak hiç bir şey kalmaz. Sonunda nasılsa öleceğiz diye yaşamayalım mı. Önünde sonunda hepimizin sonunun nispeten kötü olduğu açık. Ne diyebiliriz ki. Elinizde tuttuğunuz dergi henüz yok olmadı. Bu onun bir parçası. Evet bu onun sonu. Ve kendi sonu onun bir parçası. Ama bu son engellenemez. Ne diyebiliriz ki.

Yazım da yavaş yavaş bitiyor şu anda. Beklenen son bu imiş demek. Ve o soru geliyor işte:"Şimdi ne yapmalıyım". İnanın bilmiyorum. Biraz bilgisayar oynayayım bari. Uzun zamandır hasretini çektiğim gibi. Keyif için. Yakın zamanda Internet'e gireceğim sanırım. Odama telefon hattı çekmek için gerekli yatırımları yaptım. Şimdi beklemedeyim. Ayrıca çok yakışıklıyım. DM'im Barış çok iyi. Onunla bu sene de oynarız herhalde. Anladığım kadarı ile 5'e kadar saymayı öğrenmiş. Bana "M&M 5'i açıklamışsın" dedi. Tabii ben gülmekten kalp krizi geçiriyordum. Dün gece Mehmet bizde idi. O da benim DM'im. O sırada gece 1'de birisi bana telefon etti. İşletmeye kalktılar. İşleten beni bayağı tanıyordu. Şaşırdım tabii. Garip bir durum. Tatilden yeni döndüm. Dipten kum çıkardım bol bol. Niye yaptım onu anlamadım fakat. Yazıyı İstanbul'da yazıyorum. İstanbul insanı garip bir şekilde kendine bağlıyor. Bir arkadaşım bize geldi yine. Giderken bana "Güle Güle" dedi. "Hoşçakal" dedim ben de ona gülümsememi saklayarak. "Hoşçakal" ile "Güle Güle" arasındaki farkı bilmeyen ne kadar çok kişi var. Bir arkadaşım da bana yabancı diller konusunda özenti olduğumu söyledi. Aslında özentilikten değil de.... falan dedim. Yok bence bu yorumun doğruluk payı var. Yabancı bir dil insana o dilin gizemlerinin kapılarını açıyor. Anadilim olan Türkçe hakkında bildiğim o kadar çok şey var ki. Bir bilmediğim o kadar daha vardır herhalde. Ama bu kadar bilginin içinde bir gizem olması çok zor. Üzüldüm bu duruma. Artık onunla konuşurken aklıma gelmeyen kelimeleri yabancı bir dilde söylemiyorum. Haklı olduğu ama bunu bir tek o bildiği için. Sinemaya gitmeyeli çok zaman oluyor. Son üç yılda üç kere mi ne gittim. Canım istedi bugünlerde. Ama artık Alaska Frigo marketlerde satıldığı için sinemanın eski tadı kalmadı. Film sırasında mısır yiyenler de çok. Bütün film boyunca, iki yüz kişinin ağzından gelen odun kırma misali sesleri dinlemek zorunlu. Birde lazer gibi hoş bir buluşu sinema perdesinin üstünde kırmızı bir nokta gezdirmek amacı ile kötüye kullananlar var. Bu ne kadar çirkin bir davranış. Sabahları eskiden sokakta dolaşan bir sürü köpek olurdu. Şimdi sayıları çok azaldı. Galiba zehirletiliyorlarmış. Doğru mu bilmem ama üzüldüm. İki üç insan (ben dahil) sabahları rahat yürüsün diye bu hayvanların canlarını alan insanlar yoktur umarım. Bir arkadaşım ile birlikte Karlı Kayın Ormanı'nı dinlemiştik. O şarkıyı o günden beri çok severim. Bir anda değişiyor insan işte böyle. Bir baykuşu çok yakından gördüm sonunda. Hayvanat Bahçesi'nde de görmüştüm ama oradaki beni etkilememişti o zaman. Bu dışarda, özgür bir baykuştu. Gecenin karanlığında parlayan çok güzel gözleri vardı. Tek bir çizgi halinde inen gözler. Bir süre daha baksam bakışlarımı bir daha hiç alamayacağım diye düşündüm. Ve öyle de oldu. Karşılıklı bakıştık. Beni görüyordu herhelde, çünkü direkt olarak bana bakıyordu. On beş dakika mı sürdü, daha çok mu bilmiyorum. Sonra gitti... Hiç bir amacı olmadan yazı yazdım. Neden bilmiyorum.

Sonsuzluk kendisine ait olanı geri alır.
Zaman geçer. Her varlık nihai sona ulaşır.
Zaman kendisine ait olanı geri alır.
Bu konuda ne diyebiliriz ki?
Ben var oldum. Ben yokum.
Yine de Ben var oldum.
GameShow var oldu. GameShow yok.
Yine de GameShow var oldu.

"Kaldı mı bana ait bir şey bilmiyorum,
Beşiktaş'ta"

Hoşçakalın.

"Ve yine perde kapanıyor"

☒Burçak "Ben" Caner

CAPITALISM PLUS

STRATEGY GUIDE

Başla dediniz, başlıyorum. Strategy Guide Ekibi olarak bu ay Capitalism Plus'ın inceliklerini, kendi tecrübelerimizi sizlere anlatma kararı almış durumdayız. Bu kararı alırken kendimizi hiç ama hiç düşünmedik. Uzun geceler uyumadık, çalıştık, didindik, uğraştık, ama bunları yaparken bir an bile durmadık. Amacımız yararlı olmaktı ve biz bu yol ile yararlı olabileceğimize inanmaktayız. Kim bu Strategy Guide Ekibi derseniz; Ben (er), Emin Gür (komtan).

Capitalism Plus aslında Aykut Güner tarafından daha önce açıklanmıştı. Ama aradan zaman geçti, ben oyunu birazcık daha (385 saat falan) oynadım. Dedim ki, Capitalism Plus'un nasıl oynanacağını anlatmak bile en az üç sayfa sürer, bu durumda "nasıl oynayacağız" işi orada anlatılabilmiştir ancak, "ne şekilde oynayacağız" kısmında biraz kendi görüşlerimi (kolay değil, tecrübeli yazar) yazayim. Ayrıca bence çok önemli olan bir nokta var, o da şu: oyunda her türlü zorluk ayarı seçenek olarak size sunulmuş. Şimdi ben size tutup %3 zorlukta kullandığım taktiği anlatırsam (mesela) siz oyunu %150'de oynarken kesin olarak çuvallarsınız. O yüzden de, Guide'ın ilk kısmında zorluk seçimi ile ilgili bir şeyler söylemek istiyorum. Capitalism Plus oynarken oyunun zorluk derecesini ayarlamak çok mühim bir konu. Birincisi ne tarz bir strateji seçeceğinize karar vermeniz lazım. Bunun için bir kaç önerim olacak:

❒Rakiplerinizi çok agresif yaparsanız, o zaman üretime dayalı bir strateji kullanırken zorlanabilirsiniz. Limandan gelen malları direkt olarak satmayı düşünüyorsanız o zaman rakiplerinizin bu durumu oyunu oldukça zorlaştıracak ama çok fazla da zevk almanızı sağlayacaktır.

❒Diğer şirketlerin başlangıç paralarının pek de bir etkisi yok (eğer çok da yükseltmezseniz), çünkü zaten sizin 320 katınız falan para ile başlıyorlar. O yüzden, bunu orta yükseklikte hatta belki de daha yüksek tutmakta yarar var.

❒Eğer oyunun hemen başında bir satış mağazası kurup, limandan gelen ürünleri satarak oynayanlardansanız, getirdiğiniz malların kalite ayarının Local Competitors'un başarı oranından daha yüksek ayarlanmasına dikkat edin. Ayrıca gelen ürünlerde hiç kesilme olmamasını da sağlamaya çalışın, çünkü öbür türlü gerçekten çok uğraşmak gerekiyor (Constant Import Supply'dı adı galiba).

❒Eğer oyunu üretime dayalı bir şekilde oynayacaksanız, yerel satıcıların başarı oranını düşük tutmanız ruh sağlığınızı korumanız açısından oldukça yararlı olacaktır.

❒Eğer ticarete dayalı bir taktik düşünüyorsanız kesinlikle iki tane falan liman bulunsun.

❒Haritadaki şehir sayısını yüksek tutmakta yarar var.

❒Ayrıca kaç tane rakibiniz olacağını belirlerken şunu bilin ki, "nekaa rakip, okaa zorluk". Ben bu sayıyı beşte tutuyordum ama siz kendiniz karar verirsiniz artık.

❒-Bu önemli bir şey: başlangıçtaki paranızı ayarlarken sizin şirketinizin yüzde kaçına sahip olacağınızı da ayarlamış oluyorsunuz. Bunu beş milyonda tutarsanız, şirketinizin yüzde yüzüne sahip olacağınızı ayarlamış olursunuz ki bu çok yararlıdır, en önemlisi ise ilerde biraz hisse satabilecek olmanızdır.

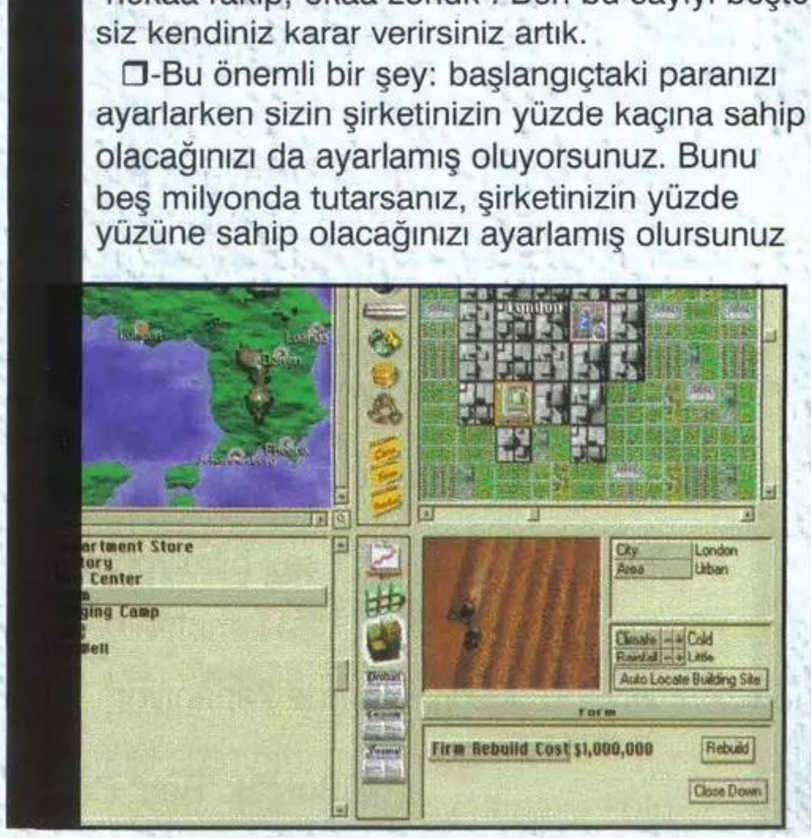
❒Oyunun zorluk derecesini %60-70'de tutmakta yarar var diyorum, ama yine de bu seçimi tamamen size bırakıyorum.

Ben uzun Capitalism Plus seanslarında çizmiş olduğum yolları iki ana başlık aktında topladım. Bunlar:

1)Üretim Esastır: Capitalism Plus'ı şöyle birazcık oynayan herkesin de anlayabileceği gibi, bu oyunda da ticaret yapmak kesinlikle çok karlı. Hayır. Değil. Az önce sizi sınadım. Ticaret ilk bir-iki-üç sene için oldukça karlı bir yatırım olabilir, onu biliyorum ama işin aslı, kendi malınızı kendiniz üretirseniz çok büyük avantajlara sahip olabilirsiniz. Bunlardan en önemlisi kimseye bağımlı olmamanızdır. Normalde siz dışarıdan aldığınız bir ürünü satarken, onun geliş fiyatı artarsa satış fiyatını da arttırmak durumundasınız. Bir güvenilirliği yok. Hem ayrıca kar da az. İlk zamanlarda fabrikalar kurmak falan çok zor, onu biliyorum. Ama geniş bir açıdan bakarsak ilk dört beş seneden sonra kendi ürettiğiniz bir malı satmak çooook karlı. Bu oyun tarzının zor yanı da bu işte. Birincisi risk büyük. İlk başlardaki buhran dönemini atlatmak oldukça zor oluyor. İkincisi ilk on sene falan elinize çok da para geçmiyor. Üçüncüsü gerçekten çok uğraşmak zorundasınız. Ama yavaş yavaş arttırdığınız servetiniz bir süre sonra çoğalacaktır. O zaman bankadan maksimum miktarda borç alıp hemen bir ağır sanayi hamlesi gerçekleştirmelisiniz. Bunun hazırlıklarını dört sene önce falan R&D Center'lar kurarak başlatmak akıllıca olur. Sonra bu ağır sanayi hamlesi ile bolca para kazanıp, düzlüğe çıktıktan sonra rakiplerinizden birini gözünüze kestirip onun para kazandığı bütün dallarda siz de çalışmaya başlamalısınız. Onun sattıklarını daha ucuza satın. Gerekirse zarar edin. Ama o da edicek. Sizin daha çok paranız olacağından (arkada fabrikalar işliyor) onun şirketi değer kaybedicek. Siz de borsadan hisse senetlerini alıp şirkete sahip olacaksınız. Böyle böyle bütün rakip şirketleri ele geçirip oyunun manevi galibi olun. Birkaç tavsiyem olacak:

●İlk başlarda gireceğiniz sanayi dalını seçmek için oyunun hemen başında hızı "Pause"a getirin ve haritayı inceleyin. Eğer iyi bir "Timber" kaynağı bulursanız, şöyle rezervi orta düzeyde, kalite yüksek onu satın alın (bankadan borç aldınız tabii). Sonra bir fabrikada onu yatak haline getirip uygun bir şehirse satın.

●Yok böyle bir olanağınız yoksa bir Farm kurup yumurta ya da et satabilirsiniz. Eğer kaşınıyorsanız da koyun yününü süeter ve çorap haline getirip satabilirsiniz. Yani anlayacağınız az bir paraya kurulacak



bir sanayi ile oyuna başlatın.

●Biraz para kazanınca bu malı diğer şehirlerde de satmaya başlayın.

●Bütün adamlarınızı %35 oranında falan Training and Equipment'leyin.

●Iki tane çiftlik kurup burada ileride üreteceklerinizi için gerekli olan bitkileri depolamaya başlayın. Tabii başta yaptığınız gözlem ile hangi sanayiye yöneleceğinize önceden karar vermiştiniz.

●Elinizdeki kısıtlı para ile üretilebilecek har şeyi üretip satın. Bunları yaparken adamlarınızı eğitmeyi sakın unutmayın.

●Sonra R&D Center kurup ilerde kuracağınız sanayiler için araştırmaya başlayın.

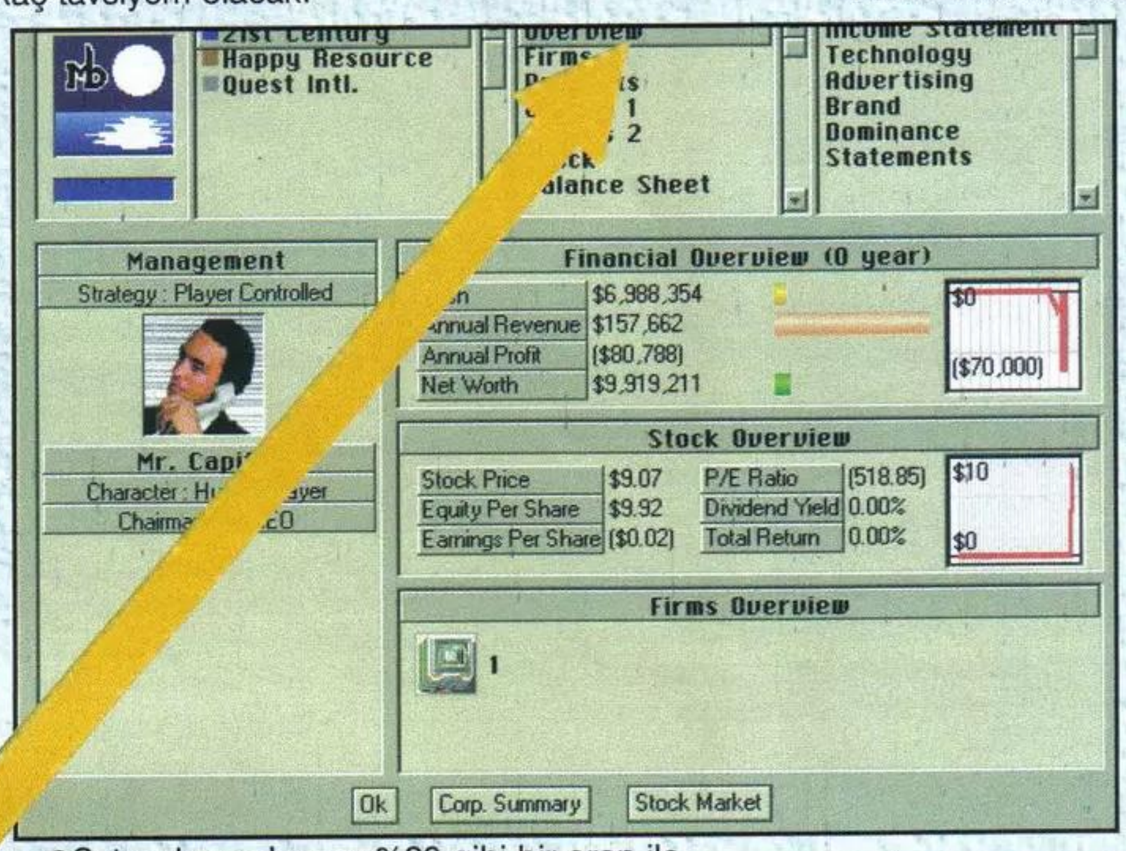
●Bir Silica madeni alıp yanındaki bir fabrikada onu Silicon'a dönüştürüp depolayın.

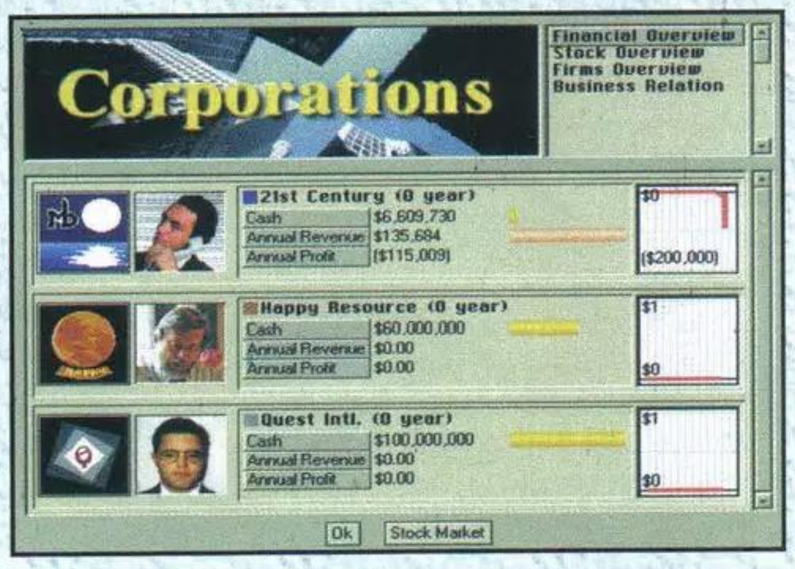
●Zaman geçsin. Para kazandıkça yeni Farm'lar kurun. Giriştiğiniz ufak sanayileri de diğer şehirlere de ulaştırmaya başlayın. Bunun için eğitimli bir kadro şart.

●En sonunda bankadan yüklü bir borç alıp fabrikalar kurun ve teknoloji harikası aletlerinizi Dünya'nın dört bir yanında satın. Silicon'u bu günler için depo ettik. Reklamlar vermeye başlayın. Müzik Seti olayına girmenizi özellikle tavsiye ederim.

2)Ticaret Esastır: Bu oyun tarzında ise ilk önce para kazanıp bolca paramız olduktan sonra az önce anlattığım işleri yapmak lazım. Yani para kazanıp, sonra eğitimsiz bir kadro ile de olsa bu sanayilere bulaşıp, çok paramız olduğundan oldukça hızlı bir eğitim ve araştırma aşaması geçirip zengin olmak. Bu oyun şeklinin sevmediğim yanı da şu: Bir çok başarınızı etkileyen olay sizin kontrolünüz dışında gelişiyor.

Oyunun hemen başında bir limandan gelen malları bir şehirde satışa sunmak lazım. Para kazandıkça diğer şehirlere de bulaşıp iki sene falan içinde on-on iki mağazada mal satmaya başlamış olmak lazım. Bir süre para kazanıp daha sonra yukarıdaki örnekteki ağır sanayi hamlesini gerçekleştirmek gerek. Bir kaç tavsiyem olacak:





●Satış elemanlarınızı %20 gibi bir oran ile eğitmek gerekli bulduğum bir durum. Çünkü 1.Level bir satış grubunun satabildiği ürün sayısı sınırlı. Ama 8.Level bir Satış grubu çok daha başarılı olacaktır. Bu iki ekip arasındaki başarı farkı öyle büyük ki aklınız durur. Buna bağlı olarak satın alma elemanlarınız da mecburen eğitilecekler.

●Her beş milyon dolar denkleştirdiğinizde yeni bir mağaza açın. Ortalıkta satabileceğiniz ne varsa satın. Hatta rakiplerinizin ürettiklerini bile satın.

●Kesinlikle her ay en az iki kere her mağazanızı kontrol edin. Oyunu yavaş oynamanız tavsiye edilir. Çünkü malların fiyatlarının her an yükselmesi ihtimali var. Zaten "Training and Equipment" işi ile epiyi para harcayacaksınız. Ayrıca bir de elemanların maaşı durumu var. Bütün bu sebeplerden dolayı her sattığınızdan %30 oranında kar etmelisiniz ki büyüyesiniz. Birden zarar etmeye başlarsanız çok geç olabilir, çünkü büyüme hızınız azalacaktır. Rakipleriniz boş durmuyacak tabii.

●Kar etmek temel amacınız olduğuna göre bankadan borç almak akıllıca olacaktır, çünkü biliyorsunuz "nekaa yaıtrım, okaa para". bu yüzden bankadan aldığınız borcu sürekli olarak maksimumda tutun derim ben. Sonunda yapacağınız sanayi hamlesine kadar bu böyle devam etsin.

●Stock Market olayına henüz girmeyin. Sadece şahsi paranız ile bu işlere bulaşın. Oyunun başında iki - üç şirketin kağıtlarını satın alın bence. Daha sonra onlar büyümeye başlarken bunları satıp bambaşka bir şirketten kağıt alın.

●Limanlardan alacağınız malları uzak yerlere taşımak akıllıca olacaktır. Çünkü zaten eğer dağ falan aşırmayacaksanız çok fazla bir taşıma masrafı olmaz. Tabii ekmek, dondurma falan gibi ürünleri değil de, müzik seti falan gibi şeyleri taşımak daha akıllıca.

●Denemelerim bir Departement Store'un kurulduğu yerin sandığınızdan (ya da en azından benim sandığımdan) çok daha önemli olduğunu kanıtladı. Mümkün olduğu kadar pahalı bir yer satın alın.

●Ayrıca bir şehirde iki Departement Store'da aynı ürünü satmak satışı çok da arttırmıyor. Deneyip de üzülmeyin diye söyledim.

●Dışarıdan getirttiğiniz ürünler için reklam kampanyası başlatmayın. Gereksiz yere çok para gidiyor. Çünkü zaten on - on iki sene içinde o işten vazgeçeceksiniz. Boşu boşuna kısa vadeli bir yatırım yapmış olacaksınız.

●Hazır aklıma gelmişken: Reklam yapıp yapıp da kar edememenizin sebepleri şunlar olabilir: 1) O malın satıldığı şehirde reklam yapmıyorsunuz. Benim moralimi oldukça bozan bir şekilde oyunda TV'ler ve Gazete'ler yerel yayın yapıyor. 2) Corporate Brand seçeneğini seçmiş olabilirsiniz. Bunu seçtiyseniz Brand'ın yükselmesi uzun zaman alır. 3) Fiyatını kırdığınız bir mal için büyük reklam kampanyaları yapıyorsunuzdur. Çünkü bir malı Quality için değil de Price'ı için alıyorlarsa pahalı reklam kampanyaları size çok da büyük kazanç sağlamıyor.

●Oyunun ortalarına doğru (sınırsız zaman içinde oynanan oyunun ortası nasıl oluyor sorusu ise saçma sapan bir soru: Ben Departement Store döneminin ortasından bahsediyorum) bir adet R&D Center kurup gelecek teknolojilerini araştırmaya başlayın. Çünkü siz yeni bir malıpiyasaya sürünce her yerdeki satışlarda sizin parmağınız olacağından turnanın ağzını gözünü dağıtıyorsunuz. Ayrıca bu R&D Center'lardaki adamları %100 oranında eğitin ki ağır sanayii hamlesini gerçekleştirince adam gibi bir kadronuz olsun.

●Paranızın biraz olduğu bir ara Silica Mine'ı satın alın. Çünkü ilerde çok ihtiyacını olacak.

●Ağır sanayii hamlesi dediğim şey az önce "Üretim Esastır" başlığı altında anlattığımın birazcık daha hızlısı.

ÖNEMLİ...

⌘Herhangi bir kadro kurup yeni bir şeyler ürettiğinizde bunu sonuna kadar kullanın. Örneğin bir Silica Mine'ı gibi büyük bir yatırım yaptıysanız onu sadece tek bir sanayii için kullanmayın. Cam üretin, Silicon üretin. Sonra Silicon ile bilgisayar yapmayın sadece. Eğer bir fabrika kurduysanız onu kesinlikle sonuna kadar kullanın. Böylece hem büyümeniz zorunlu olacaktır hem de kar edersiniz.

⌘Çooook para kazanınca (ağır sanayii hamlesinden de sonra) Stock Market olayına da girin. Bir şirketi gözünüze kestirin. Ufak olması tercih sebebidir. Sonra onun ürettiği her şeyi üretmeye başlayın. Fakat ondan daha ucuza satın. Siz daha büyük bir şirket olduğunuz için bu zarar size çok koymaz ama rakibiniz sizden daha küçük olduğu için mecburen Borsa'da değer kaybedecek. Siz sonra toplu alımlar yapıp şirketin %51'ini satın alacaksınız. Kontrolü size geçecek. Siz büyümüş olacaksınız. Bunu diğer şirketlere de yapın. Yirmi beş sene içinde diğer şirketleri de ele geçirmiş olursunuz.

PEKİ.... YANİ.... ŞEYYY....

⌘Kesinlikle alınıp da sabahlara kadar oynanması gereken bir oyun. Geldiği zamanlarda pek bir sansasyon yaratmadı ama kesinlikle çok sağlam bir oyun. Birincisi çok zekice hazırlanmış tuzakları var. Tam "ho ho çok iyi gidiyor her şey" derken batabilirsiniz. İkincisi zorluk seviyesi yüksekken kesinlikle Railroad Tycoon'dan beri bulamadığımız o para kazanma hırsına kapılabilirsiniz. Üçüncüsü son Strategy Guide bu oyun için yapıldı, kesin alın. Dördüncüsü ben yazdım. Beşincisi ben beğendim.

⌘Might and Magic 6 oynayın.

⌘Heroes of Might and Magic 3 gelince kesin alıp oynayın bence.

⌘Yazıyı evde yazmıştım. Save etmiştim. Ama silinmiş. Valla benim suçum yok. Bi daha yazdım :(.

☒Burçak "kendi gölgesinde yanan bir çınar" Caner

CHEATS

Gece telefon çaldığında günün yorgunluğunu çıkarmak üzere odamda uzanırken Jan Garbarek'in o gün aldığım "Twelve Moons" albümünün en beğendiğim parçası "Brother Wind March" isimli parçasını dinliyordum.

Timur, Beşiktaş'taki evimizin yakınlarında oturan bir arkadaşına geldiğini, geceyi de içerek geçireceklerini ve tabi dolayısıyla da eğlenerek devam ettireceklerini ballandıra ballandıra anlatıp beni de geceye ve içkiye davet ediyordu. Böyle cazip teklifleri her ne kadar kolay kolay red etmesem de, yorgunluktan mıdır, ertesi günkü programımın doluluğundan mıdır, yoksa kaderin beni sırtımdan hafifçe tutup evden çıkmamı engellemesinden midir, nedir bilinmez "yok be abi ben gelmeyeceğim, valla" dedim. Biraz da aklım kalarak geceyi evimde sakince geçirirken bu kararımın dolaylı sonuçlarının neler olabileceğini hiç düşünmedim tabi.

Ertesi gün akşamüstü eve geldiğimde öğrendiğim ilk dolaylı sonuç, oldukça üzücüydü. Öyle ya, eğer ben Timur'un arkadaşına gitseydim belki de gecenin sonunda Timur'la bizde kalmaya gelecektik ve Timur sabahın köründe Beşiktaş'tan Ataköy'e dönmek üzere Beşiktaş Otobüs durağının tam karşısından, karşıdan karşıya geçmeye kalkmayacak ve de tahminen 80-90 km/saat hız ile seyreden bir arabanın tamponu ile temas etmesi de gerekmeyecekti! Temas tampondan çok Timur'un canını acıtmış ve Timur'un diz kapağının da kırılmasına yol açmıştı.

Kazayı takip eden Timur için cansıkı günler geçmek bilmiyordu. Allah'tan evdeki bilgisayarında ikimiz içinde ergonomik olmayan şartlarda oyun oynayabiliyorduk da zamanı biraz olsun unutabiliyorduk. Timur'un alçıdaki bacağı ile en başarılı olduğu bilgisayar oyunları ile yakından ilgimiz gittikçe arttı: Milyonlar vererek yabancı dergiler alıyor, en son çıkan tüm oyunları takip ediyorduk. Hatta o sıralar Türkiye'deki tek oyun dergisi olan Pc Oyun'unu da bir kaç kez almıştık. Bir süre daha bu pasiflik içinde bilgisayar oyun aleminde dolandıktan sonra, içinde yaratmaya dair biraz olsun açlık duyan herkes gibi bizim de elimiz kaşınmaya, tatminsizlik sınırımız dolup taşmaya başladı. Pc Oyun ile yabancı dergiler arasındaki farkı da görerek dedik ki biz bir oyun dergisi çıkartalım.

Hangi altyapı ile, kimlerle yardımlaşarak, ne kadar bir sermaye ile bu iş kotarabilinir gibi cevapları o anda verilemeyecek sorular isteğimizi ve şevkimizi köreltmedi. Tam tersine yaşanarak öğrenilecekler listesinin kabarması bizi daha da heyecanlandırıyordu.

İşe "brain storming" ile başladık: Ne de olsa "brain" elimizdeki tek sermayeydi! Dergimizin üssü Ataköy'deki çift kişilik yatakta yanyana yatıp uyumaya çalıştığımız saatler bizim için iş saatleriydi artık! Madem elimizdeki kaynaklar çok sınırlıydı biz de sadece bunları kullanarak birşeyler yapacaktık. Öyle de yaptık.

Microsoft Word programı ile 5 A4 kağıdına dergimizi oluşturacak ve bu sayfaları ortasından ikiye katlayarak 20 sayfalık bir dergi prototipini fotokopi olarak çoğaltacaktık. İlk sayı için 100 fotokopiyi elimizdeki paralarla kaşılayabiliyorduk. Dergideki resimler yabancı dergilerden kesilerek boş bırakılmış yerlere yapıştırılacaktı. O sayıda açıklanacak oyunları seçtikten sonra (Lion King, Transport Tycoon, Nascar Racing, Panzer General ve Universe) Cheats, Cooming Soon köşelerinin yanında Doom'un bölümlerini de tek tek açıklamaya karar verdik. Ayrıca ilk sayı için Mortal Kombat'ın tuşlarını da yayınlacaktık. Böylece GameShow'un ilk sayısı Mart 1995 tarihi ile 30.000 lira fiyat biçilerek satışa sunulacaktı.

Ve bunları yaptık da! İlk sayımızı 100'e yakın sayıda fotokopi ile çoğaltıp, ellerimizle (hatta annemin ve babamın da elleri bu işe yardım etmiştir) katlayıp Kamer Bilgisayar başta olmak üzere Kamer'de çalışan nam-ı diğer OZ'un yani Özgür'ün tavsiye ettiği diğer bilgisayarcılara bıraktım (ben bıraktım ve üzerine bastırarak söylüyorum çünkü Timur'un ayağı alçıda, evde yan gelip !! yatarken birkaç ay dergi dolu o gülle gibi çantayı taşımaktan o kadar çok iğrenmiştim ki. Ama bunun benim - ve Timur'un ve Emin'in GameShow'daki kaderimiz olacağını o zamanlardan bilemezdim sanırım).

Ve GameShow'un ilk sayısı beklediğimizden de çok ilgi görmüştü. Bir kaç posta daha fotokopi çektirdiğimi hatırlıyorum. Net bir sayı isterseniz 300 küsürdü sanırım.

İkinci sayıyı ve ondan sonraki altı sayıyı çıkarmak, koskoca bir yaz Ataköy'e tıkılıp kalmamıza ve GameShow'u ayın birine kadar yetiştirmek için (o zamanlardan belliymiş halimiz) kendimizi ve birbirimizi yememize rağmen çok da zevkli olmuştu. Fakat bu altı ayda değişen o kadar çok şey oldu ki, o kadar çok anı o kadar önemsiz yaşanıp o kadar etkiledi ki hayatlarımızı. Ama bunlardan çok GameShow'un hikayesini merak edersiniz siz. Lafı sondan döndürüp dolaştıracağım yere şimdiden geldim, biraz sabredin hele.

O altı aya kadar her sayıda GameShow kendince adımlar attı. Çünkü siz, GameShow'un elinden tutmuştunuz. Biz de bunu farketmiş ve bebeğimizi büyütmek için en az sizin kadar çabalamak istiyorduk. İkinci ay derginin bir kapağı oldu. Sonraki ay fotokopiyi bırakmış, matbaacılar sitesindeki uzun arayışlar sonunda baskıya geçmişti. Dördüncü sayıda, bu işi hayrına yapan matbaacıdan "bastır parayı istediğini al" matbaacısına terfi olununca kağıt kalitesinin artmasının yanında kapağımız da kartondan olmuştu.

Asıl anlatmak istediğim bu kadar somut değişiklikler değil aslında. GameShow büyüyor bizim de heyecanımız katlanarak artıyordu. Elimizdeki "hiçbirşeyimiz" ile dergi çıkartıyor ve sizlerde bunu beğeniyordunuz. Koşuşturuyor, yoruluyor, tartışıyor ve beyin patlatıyorduk. O kadar çok şey öğreniyorduk ki biz bile farkında değildik o günlerde.

Bir de her zaman olduğu gibi madalyonun diğer bir yüzü vardı. Tüm bu yükleme Timur ile benim kaldırabileceğim yükü çoktan aşmıştı. Altı ayın sonunda o güne kadar bize her türlü yardımı yapan ve GameShow'u GameShow yapmak için bekleyen Emin'i derginin kazandığı tüm para ile bir iş yemeğine çıkarıp bu yükü onun omuzlarına bırakmaya karar verdik. Emin hesabın bizim tarafımızdan ödenmesine ve GameShow teklifine gülümseyerek baktı.

İtiraf ediyorum ki o gece taksi ile eve dönerken Timur ile bende, tıpkı bu yazıyı yazarken olduğu gibi hüzün vardı. Yorulmuştuk, bundan sonra ikimizin devam etmesi çok zordu, bir tatile ihtiyacımız vardı ama GameShow artık sadece ikimizin değildi! Kendimizi Bodrum'a atarak hüznü dağıtmaya çalıştık.

Renkli kapaklı altıncı sayımızda dergimize katılan Murat Adanç ile Emin GameShow'u gerçek bir dergi yapabilmek için bayağı bir çaba harcamaya başladılar. İşin bizim için en güzel tarafı hala derginin bir parçası olmamızdı. GameShow'u Emin'e, A4 boyutunda, renkli kapak renksiz ve kalitesiz iç sayfalarla teslime etmiştik. Ve Emin, bizden çok çok daha sabırlı ve çalışkan çıktı. 41 eksi 6 eşittir 35 aydır, ki bu 35 sayı 3 seneye karşılık gelir, GameShow renkli kimliğinin yanında, A4 boyutuna da genişledi. En önemlisi de Yaysat ile Türkiye'ye dağılarak 10 binlerle ifade edilecek satış rakamlarına ulaştı (GameShow'un Yaysat ile dağıtılması apayrı bir hikayedir. Apayrı bir heyecandır. Derginin geleceğini etkileyen ilk Yaysat satış rakamının umulandan çok daha fazla olmasının kutlaması eğlencelidir).

Bunun önemini anlatabilmem için Türkiye'deki basın tekelinden biraz haberdar olmalısınız. Tüm bunları teker teker anlatmak istemiyorum ama iddia ediyorum ki bundan sonra herhangi bir derginin GameShow kimliği ile GameShow'un ulaştığı rakamlara ulaşmasına imkan yok!

Ama bu da artık çok önemli değil. Çünkü alternatif kimlikli GameShow bunun bir göstergesi daha olarak kendi yayın hayatının artık son bulması gerektiğine karar veriyor. Hatta buna 10 ay öncesinden karar vererek kendi yolunu kendi seçtiğini herkese kanıtlıyor.

Uzun lafın kısası olmazmış. GameShow, küçük bir çocuktu. Timur ile benim doğurduğumuz. Sizlerin istediğiniz ölçüde, Emin ve Murat tarafından büyütüldü. Emin GameShow'a sahip çıkmaktan öte O'nun herşeyi oldu. GameShow, düzenin ve paranın esiri olmamak için çalışırken bu yolda yaşlandı. O'nu yaşatan tek kaynak heyecanını kaybettikçe yaşlandı. Ve bugün GameShow'un dergicilerdeki raflardan çekilme zamanı.

Anlatmaya çalıştığım: GameShow, basit içimizden herhangi birinin hayatı gibiydi. Doğdu, büyüdü, gençken bir sürü heyecanlar yaşadı. Aşık oldu, sevdi ve sevildi. İnsanlar oldu beraber, insanlar oldu aldatıldı. Bir çok kez güldü, güldürdü, kimi zaman düşündü (düşündürttü mü bilemiyorum) ve hayata dair ne varsa içinde barındırdı. Kendi yazgısını yazmanın en zor anı "son"a karar verebilmektir. Hele hele, zirvedeyken (izin verirseniz biraz dergimizi övelim!) "burada durmak lazım" diyebilmek daha da zordur.

GameShow ile bunu yapabildiği için DE iftihar ediyorum.

Kişisel olarak, GameShow hayatımda çok önemli bir paya sahiptir. Ve bu yazıyı yazarken hüznü duyumsarken gurur da duyuyorum.

...

Demir almak günü gelmişse zamandan
Meçhule giden bir gemi kalkar bu limandan
...(Yahya Kemal Beyatlı)

MERT TOPÇU

TOSHINDEN 2

Subject: Battle Arena Toshinden 2
Date: Thu, 27 Aug 1998 10:19:17 -0700 (PDT)
From: Efe "Çullu" <ecullu@yahoo.com>
To: mert@gsmnet.com

Selam Mert,

Bak şimdi bu oyuna sakın eski deme çünkü daha yeni Temmuz ayında "Set" yazdı bunu. Neyse ben cheate geçeyim: Oyun içinde 4 gizli karakter gizli: Vermillion, Sho, Master ve Uranus.

1. Master ve Uranus'e ulaşmak için aşağıdaki tuş kombinasyonunu sırayla basmanız gerekiyor. Süratle yazmanız gerektiğinden hemen tutturamayabilirsiniz onun için birkaç deneme yapmadan vazgeçmeyin.

R1,L2,WK,L1,R2,SK

Yukarıdaki kombinasyonu doğru olarak girmeyi başardığınızda bir ses duyulacak ve mouse imleciniz maviye dönecek.

2. Vermillion ve Sho'ya ulaşmak için aşağıdaki tuş kombinasyonunu sırayla basmanız gerekiyor.

SK,R2,L1,WK,L2,R1

Yukarıdaki kombinasyonu doğru olarak girmeyi başardığınızda bir ses duyulacak ve mouse imleciniz kırmızıya dönecek.

Hadi benden bu kadar. Mert bu cheat'i bir zahmet yayınlayıver. Bir sonraki cheatime kadar hoşçakalın.

COMMANDOS

Subject: Commandos
Date: Mon, 24 Aug 1998 18:41:35 +0300
From: buyrukf@superonline.com (Buyruk Firtina)
To: <mert@gsmnet.com>

Slm, Commandos'u duymuşsunuzsur herhalde duymamışsanız bile her an duyabilirsiniz. Neyse cheatleri veriim bari:

Level 1	- 4MK8 (şaka ya, zaten burda başlıyonuz oyuna)				
Level 2	- 4JJXB	Level 3	- ZDD1T	Level 4	- RFF1J
Level 5	- K4TCG	Level 6	- MIR4M	Level 7	- 7QVJV
Level 8	- K99XC	Level 9	- AAAX1	Level 10	- JSGPW
Level 11	- CMODD	Level 12	- JGHD3	Level 13	- PUUWW
Level 14	- WT348	Level 15	- 139P0	Level 16	- L9IPV
Level 17	- 5LIMV	Level 18	- YJOJG	Level 19	- YFCWJ
Level 20	- GDKWT. Ayrıca....				

Killemall: Toplu katliam.
Diewhereyoufall: Düşmanlar tamamen silinir (?).
Likethebomb: Hava taarruzu (bunu görmelisin!)
OpEraTIonWOIF: Kurt adam olur adamlarınız
CTRL+ALT+SHIFT+W+A+R (hepsine birden 10 sn basılı tutulacak): Gizli bölüm
Whodidthisthing: Güzelim generalimiz , askerlerimizin o güzel asıl suratları birden bire programcıların suratına dönüsür...
Ha bir de diğer cheatler var bunları "1982GONZO" bu olmazsa "GONZO1982" yazarak aktif hale geçiriyosunuz sonra.
SHIFT+V - ?
SHIFT+X - 2200 li yılların transportu aman teleport pardon
CTRL+I - Yenilmezlik.
CTRL+SHIFT+N - Anaaa, bölüm bitti yaw!
CTRL+SHIFT+DEL - Tööbe Tööbe şimdide oyun bitti! :)))

N.A.M.

Subject: 4 NAM
From: "Erhan Astam" <darksoul@hotmail.com>
To: mert@gsmnet.com

Bu zavallı savaşı değişik bir biçimde anlatan bu doom-gibin'de bazı cheatler işe yarar sanırım. Klasik god-mode ile başlayalım, **NVAGOD** yazın siz de ölümsüz falan olun. Yada bölümlere bir göz atayım derseniz iste çözüm **NVALEVEL###** yazın. Şimdi daha önce görmeyenler, bilmeyenler olabilir bu ###'lar çook önemlidir. Örnek yapiim kolay olsun size. Mesela TOUR OF DUTY 1 'de level 4'e gitmek istiyoruz. Ne yazıyoruz **NVALEVEL104.** Bir de Apers Mines alıp da yerleştiremeyenler vardır şimdi. Kolay kolay "calm down". Mayını yerleştirmek için. Eğilin (default Z tuşu), iki kere ileri tuşuna basın (default yukarı ok), sonra aktive tuşuna basın (default SPACE yani). Kısaca Z, Up, Up, Space. Hadi iyi avlar.

Oyunda ALT ve F tuşları ile çok hoş sesler var. Bence birer kez deneyin. Herkesi öldürmeyin bazı adamlar Medic veya Sniper size destek veriyorlar siz de onlara komutlar verebiliyorsunuz.
Erhan "Open Fire, I sad Open Fire..." Astam DArkSOul

DAGGERFALL

Subject: Daggerfall
Date: Tue, 11 Aug 1998 10:44:45 -0700
From: "Cenk Basaran" <basaran@angelfire.com>
Organization: Angelfire (http://email.angelfire.com:80)
To: mert@gsmnet.com

Daggerfall üstüne çok cheat yapıldı biliyorum ama böylesini hiç gördün mü? Oyunda bir ejderha ile karşılaşmak için şunu yapmak gerekiyor. Bir soyludan quest alacaksınız (nobles quest) (tam adı R0C4XY23) ama soylularla olan rep.'in 40-49 arası olması gerek. Bu dragon'un asıl adı Daedra Lordu Peryite, ama bu harbi bir dragon. Soylu görev verirken şunları söylüyor: [karakterin adı], old friend, am I glad you're here. I am in trouble with a group of daedra and am looking for someone to purvey a rare manuscript to an acquaintance of mine. The reward will be extremely liberal, but the possibility of daedric intervention is quite high. Are you interested?
Oyuncu "he" der demez ne kadar Frost Daedra, Fire Daedra, Seducer ve Daedroths varsa saldırıyor.İlk cortlayan Seducer şunları söyleyecek:
"You may slay my mortal form, [karakterin adı], but my brethren will harry you mercilessly until we pluck the book from your lifeless hand. If you wish to avoid this fate, seek out _oblivion_(dikkat! bu isim TES 5'in de özel adı olacak ve oyun Summurzat'ta geçecek!) and surrender it to %g2. As the mediator between your world and mine, %g alone can persuade my Lord to call us off the hunt."
Seducerin dediini yaparsanız 15? Daedra Lordundan biriyle karşılaşacaksınız ki bunlardan biri harbi harbi bir DRAGON... inanmanız için gif'ini de beraberde yolluyorum Attachment'a bakınız. :)
eğer bunu yapamayacaksanız R0C4XY23.*'ı M0B00Y20.*'a copyleyin ve fighter's guild'den bir level 0 quest isteyin.. hepsi bu kadar...

MORTAL KOMBAT 4

Subject: Mortal Kombat 4
Date: Tue, 18 Aug 1998 12:14:10 +0300
From: (Atilla Gunes)
To: "Mert Topçu" <mert@gsmnet.com>

Nasılsın Mert? Bunları mutlaka yayınla çünkü bu cheatları buluncaya kadar 5 (beş) gün sabahtan akşama kadar MK4 oynadım. Bu Cheat'lar ile Noob Saibot (Boon Tobias?) ve de Goro kardeşimizi seçebiliyoruz (O adama pek kardeş gibi davranmıyor ama olsun).

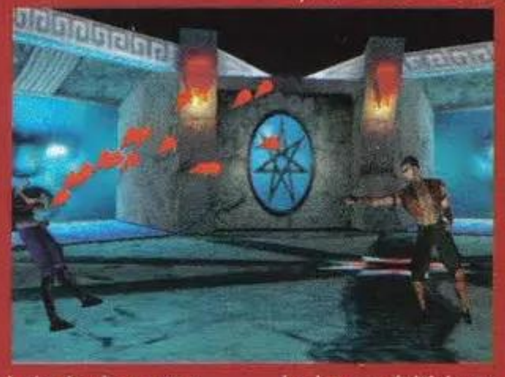
Noob Saibot: Önce Reiko ile oyun bitirilecek, sonra 2 player oyun başlarılacak, VS screen'de 012-012 (Noob Saibot Mode) Code'u yazılacak, Player 1 yenecek. 2 player game tekrar başlatılacak, "burayı çok iyi okuyun!!".

1- Player 1 "Hidden" düğmesine gelir,
2- "BLOCK" 'a basılı tutar,
3- "BLOCK" 'u bırakmadan Reiko'ya gider,
4- Yine "BLOCK" 'u bırakmadan "RUN" 'a Basar...

Hareketler: [F,F,HK], [D,F,LP@], [D,U@] [BLK (yakınken, yere vurmak için)], [F,D,F,HK]

Goro: Aynı Noob Saibot gibin amma aynı hareketleri (Oyun bitir, hidden'a gel, BLK+Shinnok+RN) "Shinnok" a uygulayınca çıkıyo hayvan.

Hareketler: [F,F,HP (Silahı Hiç Düşmez) (Yap da gör silah nasıl oluyomuş!)], [F,B,HP], [F,F,B,HK]



Can niye cheat'leri de vermemiş? Allah bilir "Kitana"'yı Seçmeyi de bulmuştur (CD'deki Mk4.exe'yi Edit'le aç, satır: 2219 sütun: 74-75 arası ve satır: 1723 sütun:86-88 arası.). Bu arada MK'da CHEAT olmaz diyenlere duyuru mk4.exe, satır:1679, sütun: 82-83

Bir de oyunla ilgili açıklamadığınız bazı püf noktaları buldum:

1) Adamın dibine gelip (Oyun sırasında) LP veya LK yapıncaaaa...

2) Scorpion'un 1.Fatality 'sini yapar yapmaz, Toasty [(BLK)+U,HP] yapılabilir.

3) Choose Your Fighter Screen'de herhangi bir adamın üzerine gelip: START 'a basılı tutup herhangi bir vuruş tuşuna basıldığında Cahange Color olur. Bazı adamlarda renk yerine silah değişiyor ama.

1 kez basınca: "Superb"
2 kez basınca: "Outstanding"
3 kez basınca: "Hahaha, Excellent"
4 kez basınca ise sadece "Excellent" sesi duyulur. Her basışta ayrı ayrı renk ve silahlı adamlar çıkar.

4) Side in/out yerine RN,RN; D(RN,RN) de kullanılabilir.

Johny Cage'in Spike Fatality'si: [B,F,F,-LK]; Fan Fatality'si ise [D,F,F,HK] (Dergidekilerin biri yanlış, diğeri de eksik).

Her Adamın (Noob Saibot ve Goro hariç) hareketleri ve Fatality'leri START veya F4'e basıp "Moves List" seçilerek açılabilir.

Kombat Theater'da herhangi bir kutunun (exit dahli) üzerine gelip RN'ye basınca adamlar tanıtılır.

Bunlar da bulduğum Bug'lar Midway'a iletebilirseniz sevinirim.

1) Scoripon'a Change Color yapıp 1.Fatality Yapınca Maskesi yine sarı çıkıyor.
2) Quan Chi'de mesela rakip=Sonya iken 2.Fatality 'i yptıktan sonra Sonya'nın Selamımı Veriyor. (Not: Quan Chi'nin 2. Fatality'si rakibin 2.Fatality'sinin aynısını rakibe yapar. Bu yolla Noob Saibot'un 2.Fatality'sinin Reiko ile aynı olduğunu anlıyoruz.:))

Son Olarak da şunu söylemek isterim ki; Köşe senin köşen, istediğin gibi kesip biçebilirsin. Ama lütfen Can alıcı noktalarını silme. :-P

Tuğrul"MK Crazy"Gürkaynak - ANKARA

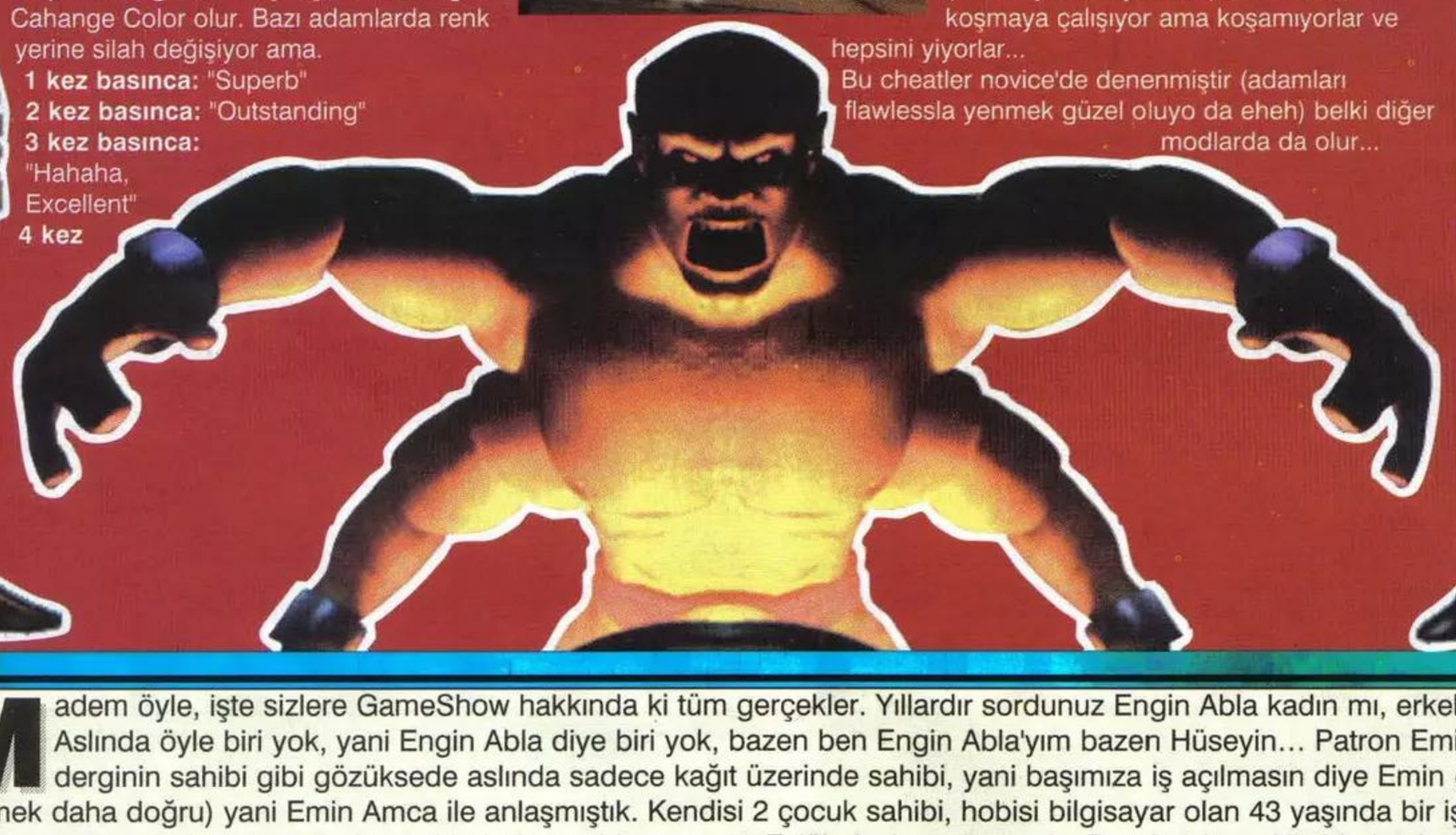
From: buyrukf@superonline.com (Buyruk Firtina)

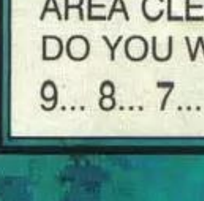
İşte MK4'ün yapımcılarının yaptıkları bi hata ile oyunu kolayca bitiriyos. Bu hata şu:

Goro: Goro ile dövüşürken raiden'i secin (dier adamlar kesin olur mu bilmiyorum), round başlar başlamas geri zıplayın ve sürekli elektrik atın (aşağı, geri alçak yumruk) Goro afallıyor ve ileri koşmaya çabalıyor salak zıplamıyor yani...

Shinnok: Bu adamla oynarken ya Lui Kang ya da Raiden'i seçin Liu Kangla ileri uçan tekme hareketini yapın (iki ileri, yüksek tekme) Shinok da afallayacak veya Raidenle derekdekderek (ehhe, havadan uçma yani: iki ileri alçak tekme) yapın yine afallayacak salak. Diğer adamlar: En kesin adam Lui Kang yenmek için ustten ateş atın (iki ileri yuksek yumruk) bütün salaklar koşmaya çalışıyor ama koşamıyorlar ve hepsini yiyorlar...

Bu cheatler novice'de denenmiştir (adamları flawlessla yenmek güzel oluyo da eheh) belki diğer modlarda da olur...





Mademöyle, işte sizlere GameShow hakkında ki tüm gerçekler. Yıllardır sordunuz Engin Abla kadın mı, erkek mi diye... Aslında öyle biri yok, yani Engin Abla diye biri yok, bazen ben Engin Abla'yım bazen Hüseyin... Patron Emin ise derginin sahibi gibi gözüksede aslında sadece kağıt üzerinde sahibi, yani başımıza iş açılmasın diye Emin (amca demek daha doğru) yani Emin Amca ile anlaşmıştık. Kendisi 2 çocuk sahibi, hobisi bilgisayar olan 43 yaşında bir işadamı.

Mert ise Diyarbakır cezaevinde tutuklu bulunan bir genç. 12 Eylül olaylarında girmiş. Dergimizi nasıl buldu ise bulmuş ve o günden beri bizimle ortak calışıyor. Burak ise Kamer'in önünde bulduğumuz köpeğe taktığımız isim, onu da bir karakter gibi gösterdik. Polat ise gerçek, tamamı ile... Ve bu hiç de hoş değil, yani Polat'ın gerçek olması...

Bana gelince, ben bu dergiye her ay milyarlar yatıran, Aids hastası ve ölmesine 3 yıl kalmış birisiyim. Şu an ABD'de tedavi görmekteyim...

İşte bütün gerçekler bunlar. Artık içiniz rahat etmiştir sanırım.

Her bigBEN yazdığımda sizlere bir şeyler anlatmak istedim, benim yaşadıklarımdan dersler çıkarın ve sizler bu hataları yapmayın istedim. Ama bunları ders anlatır gibi anlatmadım hiç. Yazıların, esprilerin, kelimelerin içine sakladım. Severim çünkü zeki olanları, ben anlatmadan anlayanları.

Şundan hep nefret ettim, yani köylü kafası ile hareket etmekten, bilinçsizce konuşmaktan.

Hep derler ki yakından TV seyretme gözün bozulur. Hayır abi, gözum bozulmaz tamam mı!!! Bozulmaz! Göz belli bir yere ne bileyim 20 dk sabit baktıktan sonra o noktaya odaklanmaya alışır ve böylece bozulur. Yani yakından seyretme ile hiç birşey olmaz. İstersen 3 gün TV'yi dibinden seyret, hiç birşey olmaz, yeter ki 20 dakika da bir falan etrafa bak daha uzağa bak, göz kaşlarını çalıştır.

Oğlum, 20 dakika da bir gözlerini dinlendir olur mu? Demeli çocuğa, mantıklı olmalı, bilinçli olmalı, cahilce davranmamalı.

Severim hepinizi, tek tek süper insanlarsınız ama bir araya geldiniz mi! Ehehe

Öyle işte arkadaşlar, perde kapanır biz gideriz, başkaları gelir herhalde arkamızdan... Dergi çıkarma sevdası ile yanan tutuşan kim bilir kimler vardır. Çıkarsınlar, kariyerlerine katkıları olur, zararı olmaz... Yeter ki bizi unutmasınlar...

LIVES LEFT 0
SECRETS SOLVED %45
AREA CLEARED %45
DO YOU WANT TO CONTINUE
9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0... GAME OVER

---Verebildim mi lam duyguyu !!!---

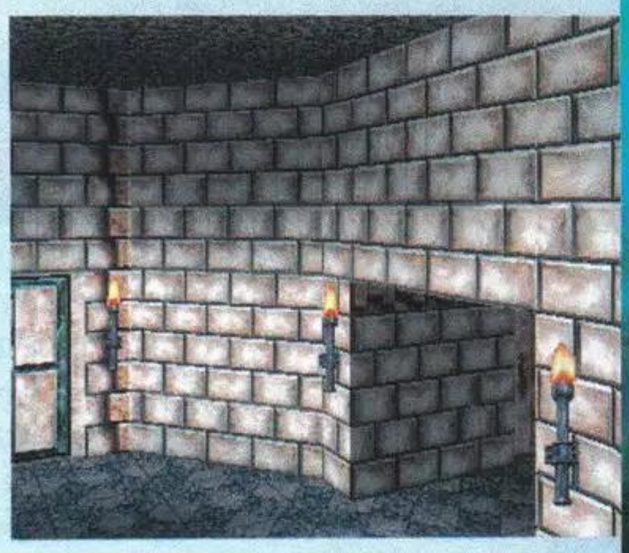
MIGHT & MAGIC 6

Subject: M&M6 potionları
Date: Fri, 14 Aug 1998 12:14:08 +0300
From: "AYTEK DEBREL©" <Aytek@escort.net.tr>
To: <mert@gsmnet.com>

Bu bir cheat degil ama iki aydır vermediğiniz potion tariflerini gönderiyorum. Yayınlarsan iyi olur. Bu arada under cons. olayı bitsin artık!!!

WHITE POTIONS:
STONE SKIN: Mavi+Turuncu
BLESS: Mor Mavi
EXTREME ENERGY: Turuncu+Sarı
HASTE: Yeşil+Sarı
HEROISM: Turuncu+Kırmızı
RESTORATION: Mor+Yeşil
S. RESISTANCE: Yeşil+Mavi
SUPERME PROTECTION: Turuncu+Yeşil

BLACK POTIONS:
DIVINE CURE: RESTORATİON+Turuncu
DIVINE MAGİC: S. RESİSTANCE+Yeşil
DIVINE POWER: EXTREME ENERGY+Mor
ESSENCE OF ACCURACY: BLESS+Sarı



ESSENCE OF ENDURANCE: SUPERME PROTECTİON+Sarı
ESSENCE OF INTELLECT: S. RESİSTANCE+Mor
ESSENCE OF MIGTH: HEROİSM+Kırmızı
ESSENCE OF PERSONALİTY: RESTORATİON+Mavi
ESSENCE OF SPEED: HASTE + Kırmızı
REJUVENATE: EXTREME ENERGY + Yeşil

SWAT 2

Subject: SWAT2
Date: Thu, 27 Aug 1998 11:33:08 +0300
From: dersan@superonline.com (Gurcan Sezer)
To: mert@gsmnet.com

Selam Mert bu benim yolladığım ilk hile. Ben düşünüyorum da bir oyuna veriyorsun 1 milyon 2 milyon, oyunu neden cheat`le bitiriyosun birader kendin oynasana, kendin bitirsene, beni deli etmesene! Neyse biz dönelim SWAT2 cheat'ine ama sakın ben varken bu cheat'i kullanmayın cheater'lar. Şimdi girin SWAT2 klasörüne orada bulun "swat2.ini" dosyasını sonra açın dosyayı ve aşadakileri aynen copy paste edin.

[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1

Bu size istediğiniz bölümü oynama imkanı verecek. Hadin byez HST_CORBIN

RAVAGE D.C.X.

Subject: Ravage
Date: Mon, 17 Aug 1998 14:41:07 +0300
From: "aserdar" <aserdar@cc.emu.edu.tr>
To: <mert@gsmnet.com>

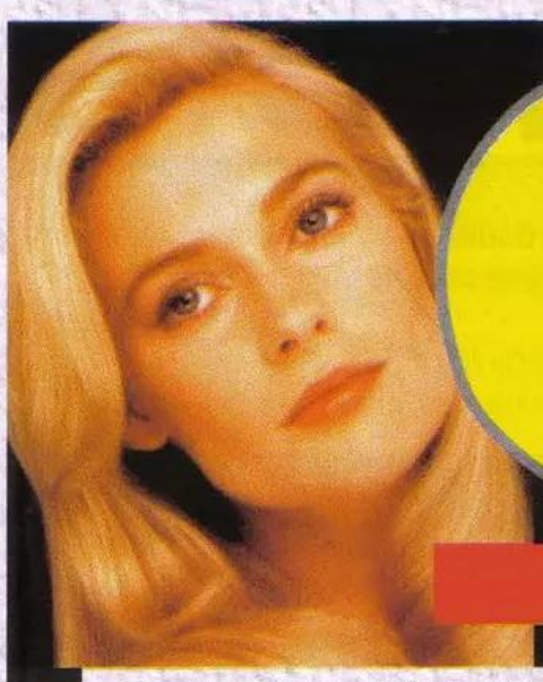
Nasılsın Mert Abi bu sefer sana Ravage DCX adlı oyunun cheatini gönderiyorum.Diğerinde türkçe olmadığı için sitem etmişsin bu sefer Türkçe. Şifreleri (büyük harfle) oyun oynarken yazın

ATHENA: Tanrı (GOD) modu
THEO: Sonsuz mermi

Bu ay, sizlerden gelenlerin yanında benim bulduğum naçizane cheat'lerden biri. Oyun daha çıkmamış olabilir ama siz yine de bir yerlere not edin. Aşağıdaki kodları kullanabilmek için oyun esnasında ' tuşuna basmalısnız:

TEAMGOD = Takım God Modu
AVATARGOD = Oyuncu God Modu
STUMPY = Stumpy Modu
CLODHOPPER = Oyuncunun ellerini ve ayaklarını büyültür
MEGANOGGIN = Mega kafa!
BIGNOGGIN = Büyük kafa
5FINGERDISCOUNT = Cephaneler full
NOBRAINER = Al'yı (comp. zekası) kapatır.
DEBUGKEYS = Debug tuşları aktif olur.
SILENTBUTDEADLY = ?
FASTACTIONRESPONSETEAM = ?
TURNPUNCHKICK = Oyuncuyu 3D'den 2D'ye çevirir.
1-900 = Ağır soluma.
EXPLORE = Zafer koşulları açıp kapama.

RAINBOW SIX



ENGİN abla

Sonlar daima acıklı olmuştur. Biten hayat, yiten umutlar, giden insanlar... Evet bir masal bitti bizler için. En azından benim için. Gerçekten bir masaldı GameShow benim için. Gerçekten öyleydi. Mademki masaldı, gerçekten nasıldı, ne demekti? İnanın ben de bilmiyorum. Hayatımı inanılmaz ölçüde değiştiren bir varlıktı. Evet bir varlıktı. Hala öyle. Sonsuza kadar da öyle kalacak. Para için değildi hiç bir şey. Ün için hiç değildi. Bir lira para koymuşluğum da yoktur cebime (ne benim ne bir başkasının), birine gidip de "ben Engin Ablayım haaa" demişliğim de... Torunlarıma "yahu bakın, ben de zamanında böyle bişiii yapmıştım" demek için hiç değil. Neden o zaman? Ben de bilmiyorum. Tek bildiğim çok iyi zaman geçirdiğim, yorulsam da bir o kadar zevk aldığım...

Sonlar daima acıklı olmuştur. Ama bu defa öyle olmayacak. Kahkahalar atarak olmasa da tatlı bir tebessümle son kez mektuplar:

Sevgili Engin Abla,

Benim adım Serhat. Bilgisayarımı yeni upgrade ettirdim. Şu an bilgisayarım PII 300, 64MB Ram, 3.2 harddisk, 32X CD-ROM. Fazla geyik yapmadan sorularıma geçiyorum.

1-Ben bilgisayarımı upgrade edince ekran kartını 4mb S3 Virge yaptım ama senin köşendeki yazıları okuyunca yanlış yaptığımı anladım. Ben şimdi 3 boyutlu oyunların çalışabilmesi için ne yapmalıyım? (mesela Fifa98 in yağmur, kar gibi şeylerini çalıştırmak için???)

2-Şimdi soracağım soru çok garip bir soru (bana göre). Ben internete bağlanınca (Superonline) bilgisayarın bir siteye girebilmesi için mouse'u hep sağa sola oynatmam gerekiyor yani oynatmazsam hani Internete bağlanınca sağ alt kenarda iki tane bilgisayar resmi çıkıyor ve bir yerlere girdikçe yanıp sönüyor ya işte mouse'u oynatmazsam hiç biri yanıp sönmüyor ve hiçbir yere giremiyorum. Ne yapak???

3-Şu YSY hakkında biraz bilgi verir misin? Mesela adı?

4-Bir iki hafta önce kendime www.geocities.com adresinden bir yer ayırttım. Sonrada bir web sitesi yaptım ama bunu internete gönderemiyorum. Nasıl göndericem?

5-Kendime scanner almak istiyorum ve bu scanner'ı evde kullanıcam. Şöyle güzel bir scanner önerebilir misin?

Sorularım bu kadar umarım bu e-mail'imi yayınlarsın. Yayınlamazsan lütfen bana e-mail yoluyla cevaplarını gönder.

e-mail: s_soydan@yahoo.com

Serhat (Game-show hastası)

Soydan

Hasta yavrum Serhat;

1- 3DFX alacaksın başka çaresi yok. Fiyatları 90-140$ arası değişiyor (markasına göre). İllaki alacağım diyorsan Kamer'de var (Zeboşlaştım ehehehe).

2- Bu o kadar enteresan bir durum ki sana hayal görüyorsun (halüsünasyon) demekten başka yol kalmıyor bana! Fazla televizyon seyretme ve içtiğin hapları günde 6 taneya çıkart [:)].

3- Bu YSY'nin adı madı yok. İsimsiz bir şey. Bir de lanet suratlı. Bir görsen kusarsın. Zebani'den beter yani. Tek işi de sağa sola bulaşmak, o kadar.

4- Bir FTP programı ile gönderebilirsin.

5- Mustek alabilirsin. Fiyat uygun, kalite de fena sayılmaz.

E bak yayınladım bile... Bu arada sana acil şifalar! (ehehe).

Selam Engin Ablam;

Bu sana aynı gün gönderdiğim 2. postam (e). Lafı uzatmadan sorulara geçelim...

1- Bende Diamond Stealth II var Bu kart beni ne kadar idare eder? Yoksa gidip hemen bi Diamond Viper mı (yada TV-OUT lu STB Velocity 128 mi) alsam? (STB Velocity de Riva 128 chipsetli).

2- Bir 3D program da (örneğin 3DSMAX te) sahneyi render ederken 3D hızlandırıcının marifetlerinden yararlanılıyor mu acep (anti-alias, Texture map gibin).

3- Şu yeni çıkan AMD-K6/3D'lerden alsam nasıl olur? (Yurt dışında bayağı bir yaygınmış)

4- Benim 12x Philips CD-ROM' umla bir müzik cd'sinden WinDAC yada aynı işlevi gören başka bir programla track müziği hızlı bir şekilde wav olarak kaydetmeye çalışınca hata mesajı veriyor CD-ROM'un nesi olabilir?

5- Benim P150 yi 180 mhz de çalıştırırsam patlar mı? Şu an 166 Mhz (az patlak...).

6- Ben 2.1 GB HDD mi FAT32'ye mi çevirsem yoksa 2'ye mi bölsem (ya da3'e)?

7- Vestel 15" monitör nasıl? Ya da fazla pahalı olmayan bir 15" monitör önerirmisin?

8- YASAL UYARI: SİGARA SAĞLIĞA ZARALIDIR!

9- P166 32MB RAM 2.1 GB HDD - 4MB Diamond Stealth II ve ayrıca çok güzel bir mouse padim var. Win98'e geçsem Win98 bana geçirir mi?

10- Son olarak mükemmel hijyen için ne yapmam gerek?

Senle sohbet etmek güseldi, sonra görüşmek üzere... Hadi size iyi günneeer!..

Serkan "kuzman" Alemdar / NET

Kabız Kuğu'm Kuzman;

1- Şu Stealth II'ni değiştirmene gerek yok. O Stealth II'nin yanına yakışıklı bir 3DFX yakışır.

2- Bazı programlarda (3DS, Autocad gibi) 3D kart render işlemlerini hızlandırır (kartın 3DS'da bu iş için Heidi, Autocad'da OpenGL standartlarını desteklemesi gerekiyor mesela).

3- Pek de iyi olmaz. O işlemcileri destekleyen (tam anlamıyla destekleyen) chipset sayısı çok az. Bunun baş sebeplerinden biri de ana kart chipseti üreticilerinin en büyüğü olan Intel'in rakip CPU lara tam destek vermeyi istememesi (bence). Buna paralel olarak software firmaları da bu işlemcileri tam olarak destekleyen programlar üretmiyorlar. Yani klasik "Müslüman mahellesinde Salyangoz sattırmam" vakası!

4- Aslına bakarsan bu tip bir programı hiç kullanmadım. Kamer'e bir telefon et de mp3 Prof. Doktoru Hayrettin Cenani beyi iste. O sana yardımcı olacaktır.

5- İyi soğutursan patlamama ihtimali çok yüksek. Ben 166 MMX işlemciyi 1 yıldır 233 olarak kullanıyorum. Şu ana kadar ne patladı, ne çatladı.

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

6- FAT 32 yapsan diskinin hızını arttırırsın. Ama sen en iyisi onu 35'e böl (ehehe).

7- Vestel iyidir. En azından yerli malı, yurdun malı. Bozulursa parçasını da bulmak kolay, tamir edecek tamirciyi de.

8- Bu soruyu anlayamadım!!!

9- Kesinlikle evet! Win'98 iddia edilenin aksine (en azından yavaş sistemlerde) hız değil yavaşlık getiriyor (Microsoft yaparsa mükemmelini yapıyor (nasıl oluyorsa!!!)).

10- Ace Gentile kullan. Üstüne de bir Fabuloso çek (sabah sabah fabuloso - hayır akşamki Fabuloso!).

Byeee...

Engin Ablacığım;

Şimdi soracaklarım sana biraz saçma gelebilir ama ne yapalım hayat işte! (ne alaka?). Belki soracaklarım önceden sorulmuş olabilir ama sen yine de cevapla. Başlıyoruuuum:

1- 3DFX ile 3DFX II arasında fark var mı? Varsa büyük mü? Anlatsana.

2- Yahu herkes bana "senin bilgisayar ölmüş artık atsana" diyor. Bir de senin ağzından doğrusunu öğreneyim. Konfigürasyonum: P166 MMX, 32 MB EDORAM, 32X Goldstar CDROM, 4 MB S3 Virge falan filan. Sence neden söyleniyor bu nameler?

3- Serkan bulundu mu?

4- Benim bilgisayar yavaşladı gibi. Sence ne yapayım?

5- Ablacığım sen neden bağımsızlığını ilan etmiyorsun? (Zebani gibin). Zebani'nin ne özelliği var?

6- Sence Internet'e bağlanayım mı? (Salak bir soru oldu ama!). Arkadaş bağlandı ama bilgisayarı korkunç derecede yavaşladı. Sen ne dersin?

7- Haa bir de Ablacığım aklıma gelmişken ben fax modem olayına girmeyi düşünüyorum. Sence U.S. Robotics dışında bir marka alsam bağlantı kesilir mi? Veya senin tavsiyen nedir? 33600 mü yoksa 56K'mı alayım?

Eveeet. Mektubun sonuna geldik. Umarım sorularım seni sıkmamıştır. Haa bir de unutmadan ben Kayseriden yazıyorum. Dergicilik hayatınızda başarılar dilerim (Vay be TRT radyosu gibin oldu).

Ali "Fujin" ALİBEYOĞLU

Fındık burunlum Ali;

1- Var be Ali'm olmaz mı! Ama bu farkı anlayabilmek için bir PII sisteme sahip olmak ve Voodoo II destekli bir oyun seçmek gerekiyor (Unreal RuLLaZ).

2- Aslına bakarsan pek de haksız sayılmazlar. Sana upgrade gelmiş (kötü haber).

3- Bulundu, tam bulunmuşken tarafımızdan yine kaybedildi (sizin ve bizim huzurumuz için!).

4- Önemli bilgilerinin yedeğini aldıktan sonra bir format yakışır (şu dergi bir çıksın, bir format da ben atacağım).

5- Bak bu sayıda ben ve benimle birlikte bir çok GameShow kölesi kendi bağımsızlıklarını ilan ettiler. Bize başarılar dileyin (özleyeceğiz ama...).

6- Internet'e bağlanan arkadaşının bilgisayarının yavaşlamasının sebebi Internet'e bağlanması değil büyük bir ihtimalle sistemine yüklediği Internet Explorer 4.0. Ayrıca Internet'e bağlanmaya kesinlikle değer!

7- Hem evet, hem hayır. Adam gibi bir modem alırsan (mesela Datron) böyle bir sorunla karşılaşmazsın ama "ucuz olsun" diye ısrar edip dandik bir modem alırsan kafanı duvarlara vurursun. 33600 şu anda yeterli ama son zamanlarda 56K bağlantıya geçmiş bir kaç ISP olduğu konusunda duyumlar aldım. Yaygınlaşırsa tabii ki 56K.

Ablam Ablam güzel Engin Ablam;

N'aber, nasılsın? Bu sana ilk mektubum. Bu uzun yaz tatilinden ve yüzmekten bir türlü sana yazı yazamadım. İnşallah yayınlarsın. İşte sorularım:

1- Benim bilgisayarım: Pentium 100, 16 MB Ram, 8X CDROM (Creative). Yıl sonunda upgrade edeceğim. Normal (beni idare edecek) bir sistem bana kaça malolur? Sence sistem nasıl olsun.

2- Salim diye samimi bir arkadaşım var. Onun da Sega Mega Drive II'si var. O da benim gibi senin sayfalarına ve sana hayran. Geçen gün Vectorman diye 3 boyutlu bir oyun oynadım. Bilgisayarlarda böyle güzel platform oyunları var mı?

3- Engin Abla sana bir şikayetim var. Starcraft'ı bitirdim. Benim P 100'de bütün videoları da seyretmek kaydıyla bitirdim. Fakat Starcraft'ın istediği min. sistem dergide P 133, 32 RAM yazıyor. Yanlışlık var galiba, bilginiz olsun (Gözel yazarımız Can anlamıştır artık!).

Derginizi ve sizi yakından izliyoruz. İyi ojeler.

Erhan EREN

Sevimli Tavşanım Erhan;

Sen yazarsın da ben cevaplamaz mıyım? İşte cevaplar:

1- Şu anda Celeron (level 2 cache memory si olmayan PII işlemci) işlemciler revaçta. Fiyatları da çok uygun. Mesela senin bilgisayardan PII Celeron 300 işlemcili 4 MB AGP ekran kartlı, 32 MB SDRAM'lı bir bilgisayara geçsen sana yaklaşık 300$'a malolur. Bence tam olarak böyle olsun.

2- 3DFX varsa Pandemonium II yoksa Pandemonium I muhteşem (Pandy RullaZ).

3- O Can denen yazara ben de kıl oluyorum. Artık ona yazı falan da yazdırmayacağız zaten (ehuehueh). Şaka bir yana o min konfigürasyonlar genelde oyunların içinden çıkan kitapçıklardan ya da firmaların Internet sitelerindeki bilgilerden alınıyor. Yani suç bizim değil (suçlu psikolojisi gibi oldu ama!).

Sana da hayırlı rujlar extra başarılar!

Ablam Ablam Engin Ablam;

Nasılsın iyi misin? İlk olarak bu ayki dergide (Ağustos) şu YSY'nin senin hakkında yazdıkları iğrenç. Eleman bulunmalı ve Sultanahmet meydanında asılmalıdır. Evet benim sorularıma geçelim:

Bilgisayarım P-200 MMX, 24X CDROM, 2MB S3 Virge dx ekran karı, 16 MB RAM, eski bir monitör.

1- Özellike yüksek renk isteyen oyunlarda (Plane Crazy, Nightmare Creatures gibi) install ettikten sonra başlatınca ya ekran dalgalanma yapıyor veya birbirine geçiyor yada görüntü dorde beşe bölünüyor. Arkadaşımın daha kötü olan bilgisayarında çalışıyor. Nasıl?

2- Alakası var mı bilmiyorum ama bir iki oyunda (Unreal, MK4 gibi) bilgisayarımın 15 MB olduğunu, bu yüzden iyi çalışmayacağını söylüyor.

3- Derginizde oyundan resimler haricinde bazen çizimler de oluyor. Onları sizler mi çiziyorsunuz, yoksa oradan buradan mı?

Sorularım bu kadar. YSY'ye lanet sana sevgilerimi gönderiyorum. Hoşçakal.

Cenowar "Sorunlu sorulu ve sorumlu rocker"

Canım cicim Cenowar (bu nasıl isim Ugandalı mısın sen?!?);

Demin de söylediğim gibi o YSY lanet yaratığın tekidir. Bulaşmamakta fayda var derim ben sana.

1- Bu senin bahsettiğin belirtiler klasik tazeleme oranı (refresh rate) sorunu. Monitörün eski olduğu için böyle bir sorunla karşılaşıyor olma ihtimalin yüksek. Bi zahmet değiştir artık şu eski monitörü (birisi "Kamer'de monitör var" mı dedi!?!).

2- MK4'ü bilemiyorum ama Unreal'de böyle bir olay var. E artık Kamer'de Ram da var demiyelim de söylemeden anlayın [:)].

5- Çizimlerden kastın haritalar ise evet çiziyoruz. Ama diğerlerini soruyorsan, onların bir kısmı oyun firmalarından tarafımıza "arkadaşlar şunu da sayfanızın bir kenarına koyun, sayfalarınız güzel görünsün diye sizin için hiç bir masraftan kaçınmadan çizdirdik" babında bize CD ile yollanan resimler. Bir kısmı da büyük ustaların (Boris Valejo gibi) çiziktirdiği büyük eserlerden bizim "bak bu resmin şu kısmı da bu oyuna ne yakışır dii mi" diyerek hunharca çaldığımız resimler.

Bitti sonunda. Bitti ve ben son defa gittim. Kim bilir, belki bir gün başka yerde tekrar... Gerçekten de kim bilebilir ki!....

Windows'95'i Türkçeleştiren arkadaşlara sevgi ve saygılarımla Türkçe Windows'95 hata mesajları (tamamen gerçektir, bu hataların hepsinle ben karşılaştım!) ya da hay dilinizi eşek hatta eşşoğlueşek arısı soksun:

* Geçersiz tutamaç (tutamaç?!?!).

* Windows a:\belge.doc dosyasını okurken beklenmedik bir hata oluştu (beklenmedik hata oluşmuş, aferim size arkadaşlar, bravo yani).

* Belirtilen Internet mail eylemi tamamlanamadı. Lütfen komut satırının söz dizimini denetleyin (bulursanız gelin de siz denetleyin).

* Bu program bir DLL file ile geçersiz devingen bağlantı kurdu (bravo programa, neler de yaparmış öyle!).

♋Engin"GAME OVER"Abla

Şu an içimde tarif edilemez bir duygu var. Bu ay sizlere veda ettiğimizi derginin ilk sayfalarında anlamışsınızdır herhalde. Bunu değil düşünmek yazmak bile bana korkunç acılar veriyor şu an.

GameShow'da ilk yazmaya başladığım Haziran 95'ten beri herkese FRP'yi anlatmaya çalıştım. İlk aylar az sayıda mektup alırdım. Zamanla bu ilgi o kadar arttı ki okullarda FRP kulüpleri açılmaya ve FRP turnuvaları düzenlenmeye başladı. Ve bende bunun bir parçası olup size FRP'yi anlatabilmeyi başardığım için mutluyum.

Bana yazdığınız mektuplar ve e-mailler... Dergideki buluşmalarda maksimum FRP muhabbeti yapıp eğlenmelerimiz... Bunlar kolay kolay unutulacak şeyler değil.

Derginin kapanması ile aramızdaki bu bağ kopacak değil. Ben hala aynı e-mail adresinde sizi bekliyor olacağım. Size verebileceğim bir iyi haber ise her ayın ikinci Cumartesi günü Kamer bilgisayarda yaptığımız buluşmaların devam edicek olması.. Ben hep orada sizi bekliyor olacağım. Eylül'ün ikinci Cumartesi günü saat 13:30'da da orada olacağım inşallah.

Bu arada beni yıllar önce Game Show kadrosuna alıp bu köşeyi veren MEG'e bir kez daha teşekkür etmek istiyorum.

Ve FRP köşesi son şovunu yapıyor...

Az'ar'ı öldüreli iki dolunay geçmişti. Bir katil olarak etrafta dolaşmaktan başka yaptığım hiçbir şeyi hatırlamadığım iki ay...

Bu sürede iki arkadaşımı daha öldürmüştüm... İçimdeki acı ve ağırlığı kaldıramıyordum artık. Beni bu durumdan kurtarabilecek her tanrıya dua etmeye devam ediyordum. Bunları Nevron hissedip sadistçe zevk alıyor muydu bilmiyorum.

Calimshan'da ki merchant Lardo ile Arabel'de büyü malzemeleri satan Davley'de kendi ellerimle öldürdüğüm arkadaşlarım arasına katılmışlardı. Lardo'yu acı çektire çektire kemiklerini kırıp bir pelte haline getirip öldürdükten sonra Davley'in de yaşam gücünü çekip o gücü buzullardaki bir kristal'e hapsetmiştim.

İkisininde yüzlerindeki o şaşkın ifade aklımdan çıkmıyordu. Eski bir dostu görmenin verdiği mutluluk ifadesi yüzlerinden bir anda silinip yerini şaşkınlık ve acıya bırakmıştı. Hele ikisinin de gözlerindeki o "Niye?" ifadesi içimde sağ kalan birçok şeyin de en sonunda ölmesine sebep olmuştu.

Artık hissetmiyen bir ölüm makinesi olmuştum. Duygu ve düşünceden uzak sadece kendisine verilen görevi en iyi şekilde yapmaya çalışan bir makine. Dostlarının en zayıf taraflarını bildiği için onları daha etkili öldürebilen bir makine...

Kulaklarım uğuldamaya, gözlerin bulanmaya başlamıştı. Bir sonraki çağrıya kadar beklemek üzere neresi olduğunu bilmediğim evime dönme vaktim gelmişti.

Beni oraya götürücek kapı önümde miğde bulandırıcı yeşil renkleriyle parlarken bir an için durdum. Kapıdan ilk adımımı atıp ilerlemeden önce kendimden büyük bir parçayı da geride bıraktığımın farkındaydım.

O son adımı atarken geride bıraktığım şeylerden birininde kalbimdeki iyilik olduğunu fark etmiştim. Artık kendimi tamamiyle kaybetmiştim. İyiliğe olan bağlarım tamamiyle kopmuştu.

Beni kucaklayan kaos ve kötülüğe kollarımı açarken içimi yeni bir heyecan kaplamıştı. Bende bekledim... Bekledim...

Geçirdiğim ufak bir kazadan dolayı geçen ay Amerika'ya gitmek yerine İstanbul'dan dışarı dahi çıkamadım. İzmir ve Bursa'ya gitmek istiyordum olmadı. Yaz tatili programlarımdan hiçbiri gerçekleşmedi. FRP oynama ve okuma programlarım minimumlardaydı ve de bilgisayarım bozuldu. Çok şükür şimdi daha iyiyim. Daha kötüsü de olabilirdi.

Herneyse, Dark Sun hikayemizin üçüncü bölümü ile devam ediyorum.

İlk büyücü mutlu değildi. Elde ettiği sonuç yıllarca aradığı cevap değildi. Sanki bunca yıl boşuna çalışmıştı. Ona göre Rebirth'den sonra olan herşey, kendi yaratılışı da dahil olmak üzere, yanlıştı. Dünyayı doğru bir yer haline getirmekte Rebirth'de yapılan hataları düzeltmekle mümkün olabilirdi. Ve bu düşüncüyle Rajaat'ın yeni bir dünya için planları da ortaya çıkmaya başladı.

En başta Rajaat, halfling yardımcılarına dünyanın tekrar onların olacağını ve çalışmalarının onları tekrar eski yollara döndüreceğini söyledi. Bu konuda onlara söz verdi. Ama bunları gerçekleştirmek için yardıma ihtiyaç vardı. Rajaat halflingler'e büyü yapmayı öğretmeye çalıştı ama onlar en basit büyüleri bile yapmaktan acizdiler. Onlar çok eski çağlara, büyüden önceki çağa aittiler. Ama Athas'ta yaşayan diğer ırklar için böyle bir sınırlama yoktu...

Rajaat kendi isteği ile çıkmış olduğu sürgünü bitirip çağın en büyük şehirlerinde büyü okulları açmaya başladı. Yeni ırkların çocuklarından ne kadar nefret etmiş olsada, amacına ulaşmak için insanlara olan nefretini bir kenara koydu. Kendi amaçları için büyü gücünü kullanıcak öğrencilere ihtiyaçları vardı ve insanlarda en çok potansiyele sahip yeni ırklardandı.

Rajaat'ın haberinin şehirden şehire dolaşmaya başlamasıyla bu yeni sanatı öğrenmek için bir çok ırktan büyük şehirlere akın edenler olmuştu. Rajaat kendisine gelen tüm insanlara kollarını açmıştı. Sadece insanların öğrenme ve gelişme konusunda sınırsız bir kapasitesi vardı. Elf, Gnome ve diğer ırklara okullarda daha küçük yerler verilmiş ve onları büyü öğrenimine hazırlamak için de baz şeyler öğretilmeye başlanmıştı. Ama bu öğrenim nedense çok ama çok uzun sürüyor ve yöntemler hiç gelişmiyordu.

Herkese göre öğrencilerine Preserving büyüsünü öğretiyor gibi gözüken Rajaat aynı zamanda psionic güçlerini kullanarak içi kötülük ve güç kazanma ateşşi ile yanan öğrenciler arıyordu. İşte bunlara da gizlice Defiling büyüsünü öğretiyordu. Rajaat aynı zamanda bu ikinci gruptan güçlü psionic güçleri olanları seçiyor ve onları gelecekteki seferlerinde general olarak kullanmayı düşünüyordu.

Yıllar geçti ve Rajaat, Preserving büyüsünü okullarında öğretmeye dervam etti. Bu süre içinde de planlarında kullanabileceği generalleri aramaya devam etti. En sonunda hem Defiling hem de Psionic konusunda büyük potansiyel gösteren onbeş öğrenci seçip okullarını kapattı.

Bu onbeş öğrenci Rajaat'tan öğrenmeye devam ettiler ve onunla Pristine Tower'a gittiler. Burada Rajaat kulenin güçlerini ve o zaman sarı olan güneşin enerjisini kullanarak onbeş öğencisini şampiyonları haline getirdi. Onlara ölümsüzlük ve obsidiyen küreler kullanarak yaşayan varlıklardan enerji çekme gücünü verdi. Sarı güneşten şampiyonlara aktarılan enerji o kadar fazlaydıki güneşin rengi yavaş yavaş değişmeye başladı. Karardı karardı ve ufuktaki ölüm ve kanın sembolü olan koyu kırmızı bir hal aldı. Güneş kara güneş olmuştu...

Merhaba FRP tutkunu yoldaşlarım ve de büyük "D" Master'ımız(?!) Nierdre,

Ben, iyi bir Jediş olup İmparatorluğun kökünü kurutmaya çalışan, isyancı pilotu General Blackknight.

Üç arkadaşım, Nightcrime, Laserball ve Firestorm'la uzayın derinliklerine dalıyoruz. Birkaç Tie Fighter kızartıp bir Yıldız Destroyer'ine dalıyoruz. Yukarı çıkıyoruz. Üçüne, askerleri haklama görevi veriyorum. Askerlerin elinde, eskinin "büyü"süne eşdeğer olarak nitelendirilebilecek makineli tüfekler var. Benimkilerinse, tüm elementleri kullanabilen "Değiştirici" adlı silahları var. Onlar çarpışırken sezilerim bana daha yukarı çıkmamı söylüyor. Bunun kötü şans olduğunu hissediyorum. Etraf karanlık ama bir ışın kılıcı etrafı aydınlatıyor. Karşımdaki Darklord Trown. Ben daha Darklord değilim. Ondan üç seviye düşük Disciple'yim. Zaten bu döğüş baştan hata. Ama kahramanlar duruma bakmaz düşünmeden savaşır.

Adam bana 5 HP'lik vuruş yapıyor. Dodging yeteneğim pek gelişmemiş olduğundan bu darbeyi yiyorum. Ardından üstümde "boğma" yapmayı deniyor. En sonunda saving throw mahiyetinde "kalkan" yapıyorum. Bu seferde "dondurucu" yapıyor. Kalp atışlarımın yavaşladığını hissediyorum. 3 HP2lik canım kalıyor. Kalan tüm gücümü kullanarak "uçma" yapıyorum. Arkadaşlarımla X-Wing'lerimize atlayarak kaçıyoruz. Devamı yarına...

Evet! Herhalde yukarıdaki FRP ağırlıklı küçük STARWARS öyküsünden benim tam bir SW manyağı olduğumu anladınız. Sevgili D(eath) Master (böyle iyi olur) Nierdre! Bu sana ikinci mektubum. Bu sefer sorularımı kısa keserek asıl anlatacağımı açıklamak istiyorum.

1- Paladin ile Knight arasındaki farklar nelerdir?

2- Bir sayıda sadece 3. level bir Mage'ye "Fly" büyüsü yapmayı önermiştin. Gerçekten böyle bir büyü var mı? Varsa 3. level bir Mage bu büyüyü yaspabilir mi?

3- Büyülerin yan etkisi varmıdır? (Ciddiyim!) Bunu Daggerfall veya Diablo'da görebilirmiyiz?

4- Yine Daggerfall'da ayin yapma var mı? Ayin yapmak ne işe yarıyor? Örneğin bir ölüyü

diriltebiliyor mu? Genelde en eski ayinlere sahip ırk hangisi?

5- Rangerlar'ın yetenek olarak Fighterlar'dan farkları nelerdir?

6- Hani şu FRP ve RPG'nin yerine geçen ve kartlarla oynanan bir oyun türü çıktı ya; o kartlar kaça satılıyor?

7- EOB serisinde ve tahminen tüm FRP oyunlarında Saving Throw sadece karakterin bedensel savunması olarak dizayn edilmiş. Nedense bana karşı atılan bir büyüye başka bir büyü ya da silahımla karşılık veremiyorum. Sence niye böyle bir saçmalık yapmışlar? Jedi Knight'da üzerine gelen ışınları ışın kılıcınla yansıtabiliyorsun.

Şimdi soruları geçerek asıl söyliyeceğime geliyorum. Bir FRP oyunu tasarlıyorum. Adı "Gücün Savaşçıları" olan bu oyunun mekanı Dünya ve konu ortaçağda geçiyor. Sözgelimi şeytan dünya'yı ele geçirmek için geçmişe güçlerini gönderiyor. İngiltere'nin en büyük Archmage'si Mervin'de dört genci yardıma çağırıyor...vs.vs... Ülkeler ise bazılarının adını değiştirdiğim halde aynı. Ancak yukarıda gördüğünüz gibi FRP'ye yeni yeni alışan biriyim. Bu yüzden, bu konuda bana yardım edebilecek herkesten mektupla kreasyonlarını ve önerilerini göndermelerini rica ediyorum. Belki Nierdre ile toplanıp beraber de çalışabiliriz. Ayrıca StarWars manyağı tüm Jedi ve pilotlardan da mektup bekliyorum. Güç sizinle olsun...

(Telefon 0212 571 05 50)

Burak "Blackknight" Kanar, Bakırköy/İstanbul

NIERDRE: Selamlar Burak! Benim gibi bir Star Wars manyağı ile daha tanışmak, her ne kadar Star Wars kart oyununu ve bilgisayar oyunlarını oynamamış olsamda, güzel birşey. Aklıma çocukluğum geldi birden. Empire Strikes Back Kadıköy Süreyya sinemasına gelmişti ve alt komşum olan yaşlı bir teyze beni ona götürmüştü. Heyt be...

Death Master'de ne demek aşk olsun. Bişey mi ima etmeye çalışıyorsun sen şimdi.

1- Paladinler tanrılarını dünyada sembolize eden savaşçılardır. Tanrılarının portfoliosuna göre davranıp onu yaymaya çalışırlar. Bu yüzden tanrıları onlara bazı güçler verir. Knightlar'da belli bir tanrıya taparlar ama onu simgelşeyen savaşçılar değillerdir. Yani bir tanrının dünyadaki kolu değillerdir ama özellikle Dragonlance dünyasında tanrılar Knightlara bazı güçler vermişlerdir.

Paladinler tanrılarının kurallarına göre hareket edip ona göre iyilik yaparken Knightlar ise kendi belirledikleri kurallar&adalet&yargı çerçevesinde hareket ederler.

2- "Fly" büyüsü 3. seviye bir büyü. Bunu yapmak içinde en az 5. seviye olmalısın. Büyü Player's Handbook'ta var ve benim en çok sevdiğim büyülerden biri.

Sevgili büyücü arkadaşlarım. "Fly" büyüsü ezberinizde olmadan evi asla terk etmeyin.

3- AD&D büyülerinde çok az büyünün yan etkisi var. Mesela büyülü eşyaları tanımlamakta kullanılan 1. seviye "Identify" büyüsü yapıldığı zaman Con. özelliğin 8 düşüyor ve 8 saat dinlenmen gerekiyor. Birkaç round boyunca saldırı sayını ve yürüyüş hızını iki katına çıkaran "Haste" büyüsüde etki ettiklerini 1 yıl yaşlandırıyor mesela. Daggerfall maceram toplam 4 saat sürdüğü için oradaki büyülerin yan etkisi olup olmadığını bilmiyorum ama Diablo'da hiçbir büyünün yan etkisi yok.

4- Dediğim gibi Daggerfall maceram 4 saat sürdüğü için cevaplandıramıycam. Eğer ayini eski büyü yapma yeteneği olarak çevirirsek Elf'ler en eski ayinlere sahip ırk.

5- Rangerlar tam doğa&orman adamlarıdır. Bu yüzden otomatik olarak Tracking (iz sürme) proficiency'sine sahiptirler. Orman hayvanları ile çok rahat anlaşabilirler. Bu anlaşma onları eğitmek, yatıştırmak veya bir yerdeki en iyi&sağlıklı hayvanı anlamak baabında!. Deri veya daha hafif zırhlar giydiği zaman hiçbir penaltı almadan iki elinde de silah kullanabilir.

8. seviyeye ulaştıktan sonra doğa ile olan yakın ilişkisinden dolayı Animal ve Plant kürelerindeki Priest büyülerini yapabilir. Ama Fighterlar kadar savaşma konusunda uzman olmadıkları için hiçbir silahta uzman olamazlar. İleride kale gibi biryer inşa ederlerse Fighterlar'ın aksine kendisi için çalışıcak onlarca güçlü savaşçı gelmez.

6- Magic, Star Wars, Legend Of the Five Rings, Xena&Hercules, Star Trek, Dune, Sımcity, Ani Mayhem ve dur bakiym başka hangi kart oyunları vardı... Magic kartlarında Starterlar $9.95, boosterlar da $2.95 yanılmıyorsam. Diğerlerinin fiyatları da aşağı yukarı aynı.

7- Bilgisayar oyunlarında böyle olabilir ama masaüstünde bedensel savunma dışında, zihinsel savunma, büyülü veya büyüsüz eşyaların kırılması, yanması, erimesi, büyüsünü kaybetme veya büyü kazanması gibi onlarca başka şey için de kullanılıyor Saving Throw.

Bu konuda haklısın. AD&D'de sana atılan bir büyüye başka bir büyü ile karşılık veremiyorsun ama TSR bu konuda yeni kurallar yayınlamış. Players Option:High Levels kural kitabında büyü düellosu için yeni kurallar konmuş ama o kadar karmaşık ve uzun ki, bunu oyunlarında kullanan kimseye rastlşamadım daha.

Burak adrsin yerine telefon numaranı yazdım. Umarım seni oyun konusunda arayan olur. Bende sana yardım etmek isterdim ama artık birçok şeye vakit bulamıyorum. Sen beni bu konuda haberdar etmeye devam et.

Merhaba Muhammed,

Sayende FRP'nin bilgisayarda oynadığım sıkıcı oyunlar olmadığını anladım. Bunun için sana teşekkürü borç bilirim. Sana daha önce bir mektup daha yazmıştım ama yayınlamamıştın (üstelik Diyarbakır'dan ilk mektuptu). Umarım bunu yayınlarsın. Biz (ben ve 5 yaratık) masaüstüne geçmek istiyoruz. Al sana birkaç soru...

1- Elimize FRP malzemeleri ile ilgili bir fiyat listesi geçti ve senin FRP oynamak için minimum gerekli dediğin Player's Handbook, DM Guide ve Monstrous Manual $85.00 civarı. Bu yüzden 5 yaratık birden soğudu. Yokmu buna çare?

2- Bu üçünün dışında bir campaign set gerekir mi? (Elimizde zar dahi hiç birşey yok) Bu setlerin içinde neler bulunur? Zarı nereden bulucam?

3- Sıfırdan başlayan biri olarak DM'lik yaparken nasıl sorunlarım olur, nasıl kurtulurum?

4- Karakterlerinden bir futbol takımı kurduğunu düşün? Forvette kim kalede kimi oynatırsın?

5- Diyelimki üstteki kitapları ve birde campaign set aldık. Hepimiz acemiyiz. 5 yaratık oynayamazsak o kadar masrafın boşa gideceğinden tırsıyor. Sen ne dersin?

6- Mümkünse bir örnek oyun daha köşende gösterirmisin?

Sorular bu kadar. Bizim 5 yaratığa ikna edici birşeyler söyle. Aksi takdirde ben masaüstünü unutmak zorunda kalırım. Diyarbakır'da FRP'nin ne olduğunu bilen varsa beni arasın. Tel:224 35 86.

Serhan "Liv Tyler'ı öperim" Şahin, Diyarbakır

NIERDRE: Sana ve 5 yaratık arkadaşına İstanbul'dan selamlar.

İlk gönderdiğin mektubu almadım galiba. Mektuba cevap vermesem bile en azından yazının sonunda birkaç satır birşey yazardım.

Bende sana bana mektup yazıcak vakti ayırdığın için teşekkür ederim.

1- Bu fiyat biraz dehşet verici değil mi? Bu konuda yapabileceğin pek birşey yok. Ucuza ikinci el al diycem ama Türkiye'de henüz böyle bir Pazar açılmadı. Eğer internet'in varsa oralarda biraz gezinmeni tavsiye ederim.

2- Çoğu oyuna yeni başlayan Starter Box (tam adı bu değildi ama) alıyor. İçinde düşük levellar için birkaç senaryo, küçücük birer Monstrous Compendium, Player's Handbook ve bir set zar çıkıyor. Ama ben artık biliyorum ve harbi bir dünyaya başlamak istiyorum dersen Forgotten Realms, Ravenloft, Dragonlance ve Planescape gibi baba settingler var.

3- En başta yaşayacağın sorun oyuncularınla aynı bilgiye sahip olmak olacaktır. Birçok kural kafana tam olarak yerleşmediği için devamlı kitap karıştırman gerekicek ve birçok olayda oyuncular ile aranda minik tartışmalar çıkıcaktır. Birde oyunu oyunculara oynatmaktan çok yaşatmak ve role Play kısmında zorlanıcaksın.

Şimdi bu kadar şey saydım diye gözün korkmasın. Ben ilk DM'lik yapmaya başladığım zaman DM Guide okumamıştım ve kafadan sallıya sallıya çok zevkli birkaç oyun oynatmıştım.

4- Valla futboldan hiç hoşlanmayan birine sorulabilecek çok güzel bir soru bu. Hatta ayın sorusu valla.

Bi düşüneyim... Hmm... Forvet'e Fighter/Mage/Cleric, kaleye de Nierdre'yi (Mage/Cleric) koyardım. Önce kalenin önüne güzel bir Wall Of Force koyup bütün adamlara birer Mirror Image ve seyircilere de Audible Glamer yapınca bu iş tamamdır. Tabi ponpon kızlar niyetine Sprite'ları unutmamak lazım.

5- Oyunu oynıyamamanız gibi birşey söz konusu bile değil. Eğer kitapları anlıyacak kadar

ingilizcen varsa kesin oynarsın. Ben ilk oyuna başladığım zaman bütün Türkiye'de o kadar az insan oyun oynuyordu ki gidip bir örnek oyun seyretme şansım dahi olmamıştı.

6- Uzun bir süre için yeni bir örnek oyun yazmak programımda yok. Ama kısmet işi tabi!.

Eğer şans eseri yeni bir oyun örneği görürsen bu demek ki ben o ay patladım ve aylık yazımı yetiştiremiyeciğimden örnek oyun açıkladım.

Ben buradan 5 yaratık arkadaşına Mass Charm büyüsü attım. Artık hepsi ne istersen yapıcaklar. Aman çok zorlama onları nazik davran...

Sevgili M. Dabiri,

Öncelikle mektubun kalitesi için özür dilerim. Adım Kerem Kutman. Hatırlayacağın üzere zamanında aramızda kısa bır muhabbet dönmüştü. İşte bu muhabbet çerçevesinde adımı dergide gören biri (zaten tanışıyoduk ama FRP ile ilgilendiğimizden haberimiz yoktu) ile biraz daha tanıştım. Şimdi o partinin DM'i. Bunun üstüne üstlük Ankara'da bir FRP dükkanı açıldı. Şimdi sorunlar sorular:

1- Yakında elimde Player's Handbook, Tome of Magic ve zar olacak. Bu kitapların yanına ne almalıyım?

2- Partide Mystra Specialty priest oynatıyorum. Nasıl yanı specialty priest olmak bu kadar kolay mı?

3- Witch ile ilgili bilgi isterim + Witch oynarsam bir tanrıya bağlı olmadan cleric büyüleri yaparım(mıyım?) Herhangi bir kitap var mı bu konuda (Witch's Handbook falan)?

4- FRP ile ilgili ne öğrenirsem öğreneyim hep daha fazla bilgi oluyor. Ne yapmalı ya da kaç yılda üstün bir bilgi birikimin olabilir?

5- Priest's Handbook'ta Tempus priestleri için kitler varmış. Doğru mudur? Alınması gerekli midir?

6- Elfler (en azından bizim partidekiler) kendilerini insanlardan üstün sayıyorlar. Ona immunity'miz var buna resistance'miz var, biz üstün ırkız 1200 yıl yaşarız deyip duruyorlar. Nedir gerçeği? İnsanların 50-60 yıl yaşamalarının ne gibi dezavantajları vardır?

7- First Edition'ı nereden bulabiliriz?

8- Senin karakterin nedir? Özellikleri ile lütfen.

9- FRP köşesi büyümez mi?

10- Drow'larla ilgili bir kitap söylermisin?

Hoşçakalınız ve bol FRP'li günler.

Kerem Kutman, Gölbaşı/Ankara

NIERDRE: Naber Kerem? Görüşmeyeli neler yapıyorsun? En önemlisi ÖYS ne oldu?

1- Oyna-dığınız setting'i bilseydim daha iyi tavsiyede buluna-bilirdim ama yine de Faiths& Avatars ve Skills&Powers derim.

2- Specialty Priest oynatmak düz clericler'e göre daha zor. Bir specialty priest olduğun için Mystra kilisesi adına arada bir bazı görevlere çıkman gerekir. Bunların hepsi Quest falan değil yanlış anlama. Specialty Priestler herhangi bir kilisenin rahipleri sınıfının çok az bir yüzdesini oluşturdukları için yapılıcak görevlerde başta onlara iş düşer.

3- Şu ana kadar Witch hakkında yazılan tek şey Wizard's Handbook'ta Wizard kit'i Witch. Witchler cleric büyüsü yapamıyorlar. Aynı zamanda hiç weapon proficiency'si de alamıyorlar. 3, 5, 7, 9, 11 ve 13. seviyeye ulaştıkları zaman bazı cadı özellikleri kazanıyorlar. Bunlar çok ahım şahım şeyler değil (13. level'daki dışında).

4- Bu konuda sana acı tecrübelerime dayanarak birkaç tavsiye vereyim çünkü aynı şeyleri bende yaşıyorum.

En başta en çok sevdiğin settingleri bir kenara ayır (ben Forgotten Realms ve Dark Sun'ı seçtim) ve bu dünyalar üzerinde yoğunlaş. Romanlarını ve diğer kitaplarını okumaya çalış. Ama okuyacak o kadar şey varki bir anda hepsine dalma yoksa kısa devre olursun.

Kurallar konusunda 2-3 yılda bir eklemeler yapıldığı için bu en kolay kısım ama dünyalar ile ilgili her ay yeni kitaplar çıkıyor.

Sana vereceğim en büyük tavsiye okuıduğun kitap ve romanlardaki önemli kişi, yer, obje, ayin, büyü veya onun gibi şeylerin notlarını alman. Bunların bir kısmını ileride mutlaka unutucaksın ve bir birikime sahip olmak için bunmları mutlaka not et. Ben şimdi herşeyi baştan okuyup birçok detayı bilgisayara geçirmeyi düşünüyorum.

5- Priest's Handbook tanrılarla ilgili kural kitapları olmadığı zaman basılmış olan bir kitap ve hiç bir TSR dünyasına uymuyor. Genel, evyapımı dünyalarda kullanılıcak tanrıları içeriyor. Tempus priest kitleri de Faiths&Avatars ve Warriors&Priests of the Realms da var.

6- Kendisini insanlardan ve hatta diğer elflerden bire üstün gören bir tek Gold Elf'ler var. Hiçbir elf şuna %90 dayanıklıyım veya ben 1200 yıl yaşarım diye üstünlük taslamaz.

Onun yerine birçok şeyi insanlardan daha iyi anladıklarından dolayı, daha eski ve soylu atalara sahip oldukları için, insanlar daha etrafta yokken kendilerinin krallıkları olduğu için ve bunun gibi şeyler için böbürlenirler ama hiçbir elf bunu hiçbir şekilde belli etmez.

İnsanların avantajları da her ne kadar kısa ömürleri olsada bu kısa hayatta hırs ve azimlerinden dolayı birçok şey kazanmalarıdır (level+experience falan). Elfler de uzun yaşadıkları için işleri ağırdan alırlar ve çok genç bir yaşta maceracı hayatlarını bırakırlar. Bu neden elfler'in seviyesi insanlardan yüksek değil sorusunun da cevabı.

7- İnternet'in varsa ikinci el AD&D kitabı satan yerlere bir uğra. 1st edition kural kitaplarını sadece oralarda bulabilirsin.

8- Benim en sevdiğim karakterim Nierdre. Elven Dual-Classed, Chaotic Good Wizard(13)/Spec. Priest(12)of Mystra. Şu an mage olarak hayatına devam ediyor ya da devam etmeye çalışıyor demeliyim. Str:9, Con:15, Dex:17, Int:18, Wis:12, Cha:16.

Ondan başka Planescape'de dolaşan Lawful Evil, Half-Elven Wizard(12)/Spec. Priest of Cyric (13)/Fighter(7) ve DustMen grubundan bir karakterim var. Str:10, Dex:15, Con:15, Int:18, Wis:17, Cha:13.

Son olarak Dark Sun'da kaybolmuş karakterim Half-Elven Neutral Good Psionicist(5)/Preserver(5)/Druid(6) var. Str:12, Dex:18, Con:17, Int:19, Wis:20, Cha:16.

9- Köşe sen bu mektubu yazdıktan 2 ay sonra büyüdü. Ama artık büyümesinin pek anlamı yok sanırım.

10- Drow'lar hakkında yazılmış gelmiş geçmiş en iyi kitap Drow of the Underdark. Artık sadece ikinci el bulunabilen bu kitabın normalde $15.00 olan fiyatı artık $30.00. Bulursan mutlaka almaya çalış. Tabi birde Menzoberranzan Boxed Set'i var. O da diğer kitaptan aşağı kalır değil. Seni tatmin edicektir.

Güneycim, nasılsın? Soruna gelince; Rangerlar bir elde Short Sword bir elde de Battle Axe dalabilirler. Eğer Two-Weapon style falan da almışsan iki elde Battle Axe'de kullanabilirsin.

●İzmir'de FRP'ye başlamak için yardım isteyenler 243 69 24'den Nurettin Tan ile,

●Bostancı'dan FRP oynamak isteyenler 372 75 05'den Tolga Esen ile,

●Tekirdağ'da FRP oynamak isteyenler 261 86 68'den Serkan "Lynx" Arman ile,

●Bandırma'da FRP oynamak isteyenler 0266 712 21 33'den Engin Şengül ile (Türkçe FRP dökümanı maalesef yok Engin),

●Çorlu'da FRP ile ilgilenenler selcukm@hotmail.com'den Selçuk "Abstre" Mustafa ile (evet Selçuk Çorlu'dan gelen ilk mektup seninki, devamını bekliyorum),

●Tarsus'ta FRP dünyası yaratılması konusunda yardımcı olmak isteyenler 0324 613 47 55'den Utku ile görüşsün.

●Caner Sulubacak... Oyuna başladınız mı?

●İzmir'den Selman Erol... Yukarıdan Nurettin'i ara.

●Baran Güç... Sana buradan gönderdiğim mesajları almıyormusun?

●Cem "Rookie" Karaoğuz... Senin sorunun EOB3'teki Copy protectin'dan kaynaklanıyor. Oyunun crack dosyasını bulman lazım.

●Onur Ersel... Yeni mektuplarını bekliyorum.

●Samican... Sen neler yapıyorsun?

●Odeon... Neler yapıyorsun? Baybars'a selam söyle.

●Altay Işığan... Senden ne haber?

●Bostancı'dan "Mutlu Gerçek!?!"... FRP konusunda Yukarıda numarası olan Tolga Esen'i ara.

●Nierdre adımı unutup da bana Niagra! diyen arkadaşım Bünyamin'e geçmiş olsun diyorum.

●Fatih, Hasan, Ekrem ve Alper... Lütfen daha az vahşi araba kullanın. Siz bana sağ lazımsınız!

●İnşallah başka bir zamanda, başka bir yerde tekrar görüşmek üzere...

Lütfen kendinize iyi bakın ve GameShow'u unutmayın...

☒Muhammed 'Nierdre" Dabiri
nierdre@ibm.net

MAGIC THE GATHERING

Urza ve Mishra'yı bilmeyeniniz yoktur herhalde. Yani Urza'a Avenger veya Mishra's factory dışında yani. Aralarındaki savaşta Dominaria'nın yarısı ile bir dolu başka boyutu harabeye çeviren kardeşler.

Gelecek ay Urza's Saga adındaki yeni Magic expansion'ı çıkıcak. Tabi bu Urza's Saga Pre-Release Sealed Deck turnuvasını da beraberinde getiricek. Tempest'ten sonraki ilk büyük expansion olan Urza's Saga'da üçyüz'ün üzerinde kart olacak.

Bu ay size Sealed-Deck turnuvasının nasıl oynandığına dair bilgi vermeyi düşünüyorum. Tabi başka konularımız da var...

Turnuvaya giderken yanınızda herbirinden 4 adet olmak üzere toplma 20 adet land mutlaka götürmeniz lazım. Aksi taktirde patlarsınız.

Kayıt işlemleri sırasında yeniyseniz size bir numara verilecektir. Bundan sonraki yurtiçi veya yurtdışı turnuvalarının hepsinde bu numarayı kullanıcaksınız.

Turnuva'da size bir adet Starter Deck ve üç adet Booster verilecektir. Starterlar en son çıkmış ve Starter Deck'i bulunan expansion'dan olacaktır. Boosterlar'da turnuvası yapılan expansion'dan olacaktır ki Urza's Saga turnuvasında bu bir adet Tempest Starter ile üç adet Urza's Saga boosterlar'ı olacaktır.

Herkes aynı anda kartlarını çıkardıktan sonra bir saatlik bir süre verilecektir. Bu sürede herkes çıkan kartlarını üzerinde adı ve numarası olan boş kağıtlara yazmalıdır.

Yazma işlemini ne kadar hızlı hallederseniz deste yapmak için o kadar çok vaktiniz olur. Yaptığınız destedeki kartları da bu kağıda yazmalısınız. Land sorununuz mutlaka olacaktır ki bunları da evden getirdiğiniz landler ile hallediceksiniz. Bunu da kağıtta belirtmeniz lazım.

Sealed Deck bir turnuvada deste yapmak kesinlikle çok zordur bunu size hatırlatayım. Kartlarınızı en başta renk renk ayırın ve her rengi de yaratık ve büyüler olmak üzere ikiye ayırın. Bundan sonra renginizi seçerken dikkat etmeniz gereken en önemli şeyler büyü+yaratık çeşidinin çok olması ve bu kartları oyuna sokmak için gerekli olan mananın uygun olması. En az iki renkten oluşan bir deste kuracağınız için mesela içinde üç swamp olan bir büyüyü destenize kesinlikle almayın.

Destenizdeki renklerden bir veya iki tanesini ana renk olarak seçmelisiniz. Yine de toplamda üç veya dört rengi geçen desteler yapmayın.

Ana renk demek, büyüyü yapmak için o renkten iki tane mana isteyen kart demektir. Mesela destenizde bir White Knight varsa bu iki beyaz mana istediği için beyaz da ana renklerinizden biri olmalıdır. Diğer yan renklerde yapılması için o renkten bir mana isteyen kartlardır. Yani bir kırmızı mana isteyen Shock veya yine bir kırmızı mana + iki renksiz mana isteyen Suq'ata Lancer gibi.

Şimdi yukarıdaki olaya bir daha göz atalım. Diyelimki ben üç renkten oluşan bir deste kurdum. Bu destede beyaz ve siyah ana renklerim (yani destemde iki beyaz veya siyah manaya + ne kadar colorless mana lazımsa yapılan kartlar var) ve kırmızıda yan rengim (yani kırmızı büyülerimin hepsi sadece bir kırmızı mana istiyor. Bu bir kırmızı mananın yanında renksiz mana da isteyebilir ama bu önemsiz).

Ondan sonra büyülerinizi yaratık yok etmeye yarayanlar ve enchantmentlar olmak üzere ikiye ayırın. Yaratık yok etmeye yarayan kartı çok olan renk mutlaka destenize girmeli. Ana veya yan renk olup olmıyacağı sizdeki kartlara bağlı.

Shadow, Flying veya First Strike gibi özel bir gücü olmadığı takdirde power'ı bir olan yaratıklardan kaçının. Regeneration olan yaratıkları mutlaka alın. Bir sealed-deck turnuvasında karşınızdakini "weenie"lerle yok etmeniz maalesef mümkün değil.

Yan etkisi olan kartlardan da kaçının.

Land sayısının da ayarlanması çok hassas bir konu. Normalde tek renk oynarken elinizdeki kart sayısının yarısı kadar land alırsınız ama bu orana sealed-deck'te çok ama çok çok çok dikkat etmeniz lazım. Şöyle bir örnek vereyim. Diyelim ben kırmızı siyah ve maviden oluşan üç renkli bir deste oynuyorum. Kırmızı ve siyah ana rengim, mavi de yan rengim olsun. Kırmızı renkten 18 kartım, siyahtan 18 kartım ve mavıden de 7 kartım var. Bu durumda kırmızılar için 9-10 mountain, siyahlar için 7-8 swamp ve mavi içinde 4-5 tane ısland almam en doğrusu. Eğer yan renginizde üç veya dört kart varsa o rengin landinden de üç veya dört tane alın. Eğer yaratık yok etmeye yarayan kartlarınızın çoğu yan renginizde toplanmışsa daha dikkatli olun.

Sealed Deck'te amaç karşı oyuncudan daha hızlı şekilde daha güçlü ve daha fazla sayıda yaratık çıkarıp ona sana verdiği zarardan daha fazlasını vermeye çalışmak. Tüm magic oyunlarında amaç bu zaten dediğinizi duyar gibi oluyorum. İnanın kazın ayağı öyle değil. Sealed-Deck oynamadan bunun anlamını asla öğrenemezsiniz.

Yaratık yok etmeye yarayan kartlarınızı 1/1 uçan yaratıklara sakın kullanmayın. Sealed-Deck turnuvasında bu birlik zarar hiçbir şey ifade etmez. Bu tür kartları karşı oyuncunun en güçlü baba yaratıklarına saklayın ki sizin yaratıklara saldırıcak yer açılsın. Böyle bir durumda genelde 1/1'lik yaratıklar son bir ölümcül blok yapıp öldürülürler.

Söylemek istediğim son bir noktada elinizdeki kart sayısının size avantaj sağladığı. Eğer siz belli bir sayıda kart kullanıp oyuncunun elinden veya oyundaki kartlarından o belli sayıdaki kartlarından daha fazla kart yok ederseniz büyük bir avantaj elde edersiniz. Cümle bayağo devrik oldu galiba bi dakka. Eğer siz elinizden iki kart kullanıp karşı oyuncunun en az üç kartını yok ederseniz avantajlı sayılırsınız yani.

Birde şöyle bir örnek vereyim. Diyelim ben 4/4'lük bir yaratıkla saldırdım. Karşı oyuncu da bu yaratoğımı 2/2'lik ve 3/3'lük iki yaratığı ile blok ediyor. Blok edenler deklare edildiği anda ben 2/2'lik yaratığa Shock atıp öldürüyorum ve 3/3'lük yaratık tek başına benim 4/4'lüğü blok etmek zorunda kalıyor ve ölüyor. Bu durumda ben sadece tek kart kullanarak (Shock) karşı oyuncuya iki karta (2/2'lik ve 3/3'lük yaratıklar) mal olmuş oldum...

Deste yapılırken bunlara dikkat ederseniz oyunda şansınız artar. İlk turnuvanızdan sonra deste yaratma konusunda eskisine göre en az iki üç misli tecrübeli hale geldiğinizi göreceksiniz.

Ufak bir ekleme daha; bu işlemler sırasında yan masadakilerle "trade" yapmak kesinlikle yasak!

Destenizi hazırlayıp yazdığınız kağıdı teslim ettikten sonra bilgisayarla ilk turda hangi oyuncuların karşılaşacağı belirlendikten sonra ilk maç başlar. Her oyuncu bir turda üç maç yapar. İki maçı kazanan galip olur.

Turları kazanıp ilerki turlara geçtikçe karşınıza çıkıcak oyuncu da zorlaşıcaktır. Yani çok kazananlar çok kazananlarla karşı karşıya gelicektir.

Eğer oyun sırasında kurallar ile ilgili veya başka bir konuda sorun çıkarsa yardımcı olmak için bekleyen Judge'lara danışabilirsiniz.

Kısaca turnuva atmosferini yansıtmaya çalıştım. Urza's Saga turnuvasına gidip bu havayı bir kez yaşamanızı isterim.

Ben artık ayda yılda bir Magic oynadığım için turnuvalara da gelniyorum. Hala kartlarımı bilgisayara geçirmeye başlıyamadım. Kartların hepsini satmaktansa deste deste ve tek tek satmayı düşünüyorum. Ama ciddi ciddi hepsini birden almak isteyen olursa (dörtbin tane) bana mail atsın.

Hepinize iyi eğlenceler...

●Üsküdar ve çevresinde Magic oynamak isteyenler Çağıl "Dark Elf" Bektaş ile 333 91 45'den görüşsünler.

●Maltepe'de Magic oynamak için adam arıyanlar 371 57 65'den Özgür Duruer ile görüşsünler. Özgür destende illaki 60 kart olucak diye bir kural yok. 100 veya daha fazla karttan oluşan desteler de kurabilirsin. Benim bir ara 120 karttan oluşan siyah+beyaz destem vardı.

Bunu Biliyormuydunuz... 2/1 First Strike özelliği olan Elvish Archers kartı Alpha serisinde yanlışlıkla 1/2 First Strike şeklinde basılmıştı...

☒Muhammed "Nierdre" Dabiri

ar@rım

Eğer harbi bir ararım fanatiği iseniz, yani derginin kapağına bile bakmadan langırt diye burayı okuyorsanız size kötü bir haberim var... Dergi kapandı, şu an elinizde tuttuğunuz sayı son sayı...

Geri sayım basladıktan 4-5 ay sonra idi galiba, TR'ye geldiğim de bana bu işi anlattılar, dergiyi geri sayımın sonunda kapatıyoruz dediler... Tamam dedim, ne diyebilirdim ki, yani dergi üzerindeki rolüm çok çok ufak olduğu için tamam dedim, aksi taktirde ne derdim bilemiyorum... Fakat düşündükçe, yani geri sayım yaklaştıkça bu işin çok zor olacağına karar verdim... Yani öyle kapatıyoruz demekle dergi kapatabilmek yürek ister derim, diyerim, dedim.

Yani uzun lafın kısası, benim bildiğime göre, şu anda dergi bitmiş durumda... Ama acaip bir baskı olur, başkası dergiye el koyar, dergi Sabah grubuna satılır falan filan bilemem. Dedim ya, benim bir rolüm yok artık, binlerce kilometre uzağım olaya... Yani aslında şöyle demeliyim. Dergi benim için bitti. Artık ne yazı yazarım, ne de başka bir şey yaparım... Ben bile yoruldum, öyle düşünün... Eksik kalsın be baba!!! Öyle değil mi! Yani güldük eğlendik, gönul isterdi ki biz bu işten ekmek yiyelim. Arabalar, evler alalım. Ama olmadı...

Sakın GameShow satmıyordu, mali krizde idi falan gibi saçmalıklar ile gelmeyin karşımıza, alakası yok hemde uzaktan yakından alakası yok. Tamam dergi bok gibi para getirmiyordu ama mali durum yüzünden kapanmıyor dergi. Aman derim...

Bu giriş yazımı bitirmeden önce, sizlere teşekkür etmek isterim, bize iyi davrandınız ve bence elinizden gelen gayreti gösterdiniz... Her zaman yanımızda oldunuz. Türkiye'nin aydınlık yüzünü yansıttınız bize, hepinize çok teşekkürler.

Şimdi kusmak ister gönül sizlere ama inanın kusacak halim bile yok, hani bok gibi içersiniz sonra bir bakarsınız (genelde ayağa kalktığınız da) her yer dönüyor, ama nasıl dönüyor... Sanki sandalda imişsinizde arkadaşlarınız (Bülü ile Ugur) size şaka olsun diye hayvan gibi sallıyorlarmış sandalı gibi. Yapmayın ulan, durdurun hayvan herifler, diye bağırmak istersiniz ama normal aktivitenin dışında bir hareketin sizi kusturacağını bilirsiniz.

Sonra koşarak Kemancı'nın tuvaletine gidersiniz. O beni alt etmeden ben onu edeyim mantığı ile daldırırsınız parmağı boğaza, kan ile beraber bir kusmaya başlarsınız... Ondan sonra az çok rahatlarsınız... Yüzünüzü yıkadınız mı, bir de kolonya var ise, ohhhh dersiniz, biraz şurada durayım. Ama sonra yine kusma isteği gelir, artık kusacak birşey kalmamıştır ve mide özsuyunu çıkarmaya başlarsınız. Salya ve tükürük ile karışık acı bir sıvı akar... Artık kusacak hiç birşey kalmamıştır. İşte ben de öyle hissediyorum... Yani yeterince kustum sizlere, anlattım, rahatladım. Bir kolonya verin yeter bana...

SORU: Internet ile web arasındaki fark nedir? Ben moron muyum? Anlayamıyorum!!!

CEVAP: Hani Rus matruşka bebekleri vardır ya, işte Web, Internet denen o en büyük bebeğin içinde duran diğer bebeklerden biridir...

Net üzerindeki her bilgisayar ortak bir dil konuşur ki buna TCP/IP, Transmission Control Protocol/Internet Protocol denir. Bu dil sayesinde sizin salak makinanız, IBM'in super bilgisayarları ile anlaşır ve sayfaları getirir.

Yoksa IBM'in server'larının neyine!!!

Tim Berner denen bir adam 1991 yılında bulmuş Internet'i. En önemli iki özelliğinden biri, browser denen (Netscape Communicator veya Microsoft Internet Explorer) programları ile zengin içerikleri görebilmeniz, resim, video falan gibi.

İkinci özelliği ise: Hipertext, hani şu üzerine tıkladığınızda bir yere gidiyorsunuz ya, işte o özellik. Hipertext'ler genelde altı çizgili mavi olan textlerdir ve mouse'unuz ile üzerine bastığınızda, başka bir yere gidersiniz. Süper bir olay!

Ana matruşkanın içindeki diğer networkler ise büyük çoğunlukla web tarafından ele geçirilmis durumda. Mesela Gopher, eski bir hipertext örneği, şu an cok kullanılıyor mu bilmiyorum. Mesela FTP, hala sıklıkla kullanılsa da web'e alışkın olanlar için komplike geliyor. Mesela Telnet, FTP'den çok daha zor ve Unix bilgisi gerektiriyor ve text ağırlıklı... Yani demem o ki, web bütün bunların dışında bir yerde duruyor.

SORU: E-mail adresim nedir, nasıl anlarım? Gerizekali birine anlatır gibi anlatır mısınız?

CEVAP: Hani Rus matruşka bebekleri vardır ya, işte e-mail'de onların içinde... Yok şaka şaka...

Email adresleri iki kısımdan oluşur. Kullanıcı adınız ve domain adı.

Yani Süperonline size kullanıcı adı olarak "tcatakli"yı vermiş ise, kullanıcı adınız "tcatakli" dir. Domain adı Süperonline'nın superonline.com olduğu için de e-mailiniz otomatikman: tcatakli@superonline.com olur. Aradaki @ işareti kullanici adı ile domain adını belirler. @'i at diye okursanız, yani İngilizce olarak, superonline.com'daki tcatakli mantığı ile daha bir kolay anlayabilirsiniz.

SORU: Download olayını tam anlayamıyorum, ben salak mıyım? Halbuki...

CEVAP: Bir kere sen salaksın, ona hiç şüphen olmasın, download olayını anlayamamanı ben anlayamıyorum...

Şaka şaka... Neyse! Uff iğrendim kendimden:

Aslında İnternet üzerinde her gezdiğinizde download yapıyorsunuz ama farkı bunun arka planda gerçekleşiyor olması... Bunların dışında özellikle bir şey indirmek isterseniz, yapacağınız hareket, floppy disketinizden harddiskinize kaydetmenizden farklı değildir. Yani o dosyayı indirecek yeterli yeriniz var mı, o dosyayı açacak doğru programınız var mı gibi... Genellikle indirilecek dosyalar bellidir, yani bir link'e tıkladığınızda browseriniz size sorar, Save edeyim mi diye.. Nereye kaydettiğinizi unutmayın sakın. OK dediğinizde download başlar, indirdiğiniz dosya çok çesitli olabilir.. Pamele_Lee.mpg den tutunda, txt dosyaları, zip dosyaları, exe dosyaları gibi.

Bir sayfanın içindeki text'i almak istiyorsanız edit menüsünden **"select all"** yapıp **"copy"** yapabilirsiniz. Sonra WordPad'e veya başka bir text programına paste edebilirsiniz kopyaladığınız text'i.

İşte size İnternet üzerinde karşılaşabileceğiniz bazı dosyaların açıklamaları:

- Gif,jpg,bmp,tif : grafik dosyaları
- Doc,txt,rtf : text dosyaları
- Mov,avi : video dosyaları
- Wav,au,aiff : ses dosyaları
- Exe : executable dosyalar, yani çalıştırdığınızda bir şeyi açacak, başlatacak olan dosyalar.. Genelde özel bir dosya içine açın.
- Html, htm, : web sayfası
- Zip, sit, hqx : sıkıştırılmış dosyalar

SORU: "Cache'inizi temizleyin" diye bir laf duydum ve yine anlamadım, bana laf etmeyin, sonra çocuğunuz da benim gibi olur ?

CEVAP: Browser'lar, İnternet üzerinde dolaşımı hızlandırmak için, önceden gezdikleri sayfaların bilgilerini (resim, text, vb.) bir dizinde saklarlar. O siteye geri gittiğiniz de sayfa çabucak gelir... Sebebi ise, site bilgilerinin sizin cache'inizden gelmesidir.

Fakat dezavantajı ise bunun: Güncel bazı bilgileri kaçırabilirsiniz. İkinci bir dezavantaj ise, cache için ayırdığınız yer miktarı belli bir zaman sonra dolar ve makinanızı yavaşlatır. Yılda bir ziyaret ettiğiniz bir sitenin bilgilerinin cache'inizde durmasına gerek yok sanırım. Bu yüzden yapmanız gereken zaman zaman cache'inizi boşaltmaktır.

SORU: Cache'imi nasıl boşaltabilirim? Artık yüzümde kalmadı soracak ama ihtiyacım var, cache'den hoşlanıyorum ben, cache'den!

CEVAP:

Netscape Navigator 3.0 için cache temizleme:

Options menüsüne tıklayın, **Network Preferences**'ı seçin, **Cache** tab'ine basın ve **Clear Disk Cache Now** tuşuna basın.

Eger tek tek silmek istiyorsanız ki saçmalamayın **Disk Cache Directory** tuşuna basın.

Netscape Navigator 4.0 icin cache temizleme:

Edit menüsüne gidin, **Preferences**'i seçin, soldaki menüden **Advanced**'ın artı işaretine tıklayın ve menüyü genişletin, **Cache**'e tıklayın, **Clear Disk Cache** tuşuna basın.

Microsoft Internet Explorer 3.0 icin cache temizleme :

View menüsünden Options'ı seçin, **Advanced** tab'ine basın, **Temproray Internet Files** kısmına bakın, dosyaları incelemek için **View Files**'ı seçin, dosyaları silmek için, **Settings** tuşuna basın ve karşınıza çıkan menuden **Empty Folder**'ı seçin.

Microsoft Internet Explorer 4.0 için cache temizleme:

View menüsünden **Internet Options**'ı seçin, **Delete Files**'dan, **Temproray Internet Files** ve OK'e basın.

SORU: Bandwidth yani bant genişliği nedir? Ukalalığa gerek yok, anlatacaksan anlat... Şurada iki espri yaptık moron falan diye, başımıza iş açma... Beni ezip kendini mi star yapacaksın ha? Figuranız diye bizim duygumuz yok mu olm? Yok mu ha?

CEVAP: Hemen hemen herkesin bu konuda kafasında sorular vardır. Biz de yardımcı olmaya çalışalım.

Internet bağlantınızı bir bahçe hortumu gibi düşünün. Ki burada büyüklük önemlidir. Hortumunuz ne kadar dar ve sıska ise o kadar az su geçer değil mi? Sırıtma olm!!! Ama ne kadar geniş ise, saniyede akan su miktarı o kadar çok olur. Bandwidth yani bant genişliği de, belli zamanda, bağlantınız arasından akan bilgi miktarına eşittir.

Birim genelde bps (bits per second) veya kbps (kilobits per second) ile ölçülür. Yani saniyede geçen bit miktarı.

Eğer 28.8 Kbps bir modeminiz var ise, size ulaşabilecek bilgi miktarı, saniyede max 28800 bittir.

57.6 kbps ise modeniniz, saniyede 56600 bit bilgi transferi yapabilirsiniz. Fakat bu rakamlar teoriktir ve pratiğe zor uygulanırlar.

57.6 modeminiz var diye devamlı 57600 bit/sn hızın da surf edeceksiniz sanmayın sakın, bu sadece modeminizin ulaşabileceği max hızı belirler. Arabanız 220 yapıyor ise, devamlı 220 de mi gidiyorsunuz. Yooo!!! Tamam iste, 57.6 modemler mesela, bazı teknik eksikliklerden dolayı max 53 Kbps'a çıkabilirler. Bağlantınızı yaptığınızda karşınıza zaten, kaç hızla bağlandığınız çıkar, 18,200 bps mesela. Aslında olay karşı tarafta biter, yani sizde dunyanın en hızlı modemi olsun, ISP'nizin size sağladığı hız kadar bağlanabilirsiniz.

ISDN (Integrated Services Network), **ASDL** (Assymetric digital subscriber line), **Cable** (Cable Modem) gibi teknolojiler daha hızlı bir surf imkanı verirler. Mesela 1.5 milyon - 10 milyon bps gibi.

SORU: Bits, bytes, kilobytes, megabytes ve gigabytes... Nedir bütün bunlar? Cevap ver bana, isim ver olm, kim dövdü seni, isim telafüz et bana, vurayım bacağından!!!

CEVAP: Bit, byte falan da aynı cm, km gibi birimlerdir, yani bir bok yok işte... Adı değisik o kadar... Dağılın hadi bakam...

Bit binary digit demektir ve bilgisayardaki en ufak birimdir. Tek başlarına çok bir anlam ifade etmezler, çünkü 1 veya 0 değerini (veya açık - kapalı) alabilirler ancak.

Bu bitleri yanyana koydunuz mu inanılmaz faydalı olurlar. Bazen de zararlı olurlar, bakınız Win98. Kara mizah yaptim hepinize, saldirin...

8 bit, bir byte yapar. Bit ile ölçülen her şey de "b" yazar.

Yani 12b gibi. 12 bit demektir. Byte ile ölçülen her şey ise "B" ile gösterilir.

1 byte, bilgisayarın bir tek karakteri göstermesi için gerekli olan birimdir. Mesela harflerden "A" bir byte değerindedir. "6" da oyle, "@" da...

Yani buradan çıkan sonuç şudur. Bilgisayarın bize gösterdiği karakterlerden en ufağının değeri minimum 8 bittir.

Bir kilobyte (KB), bin byte demektir, aslinda 1024 Byte'tir ya, siz ona bin deyin.

1 Megabyte, 1 milyon byte demektir, aslında 1,048,576 byte'tir.

1 GB ise 1 milyar ve aslında 1,073,741,824 bytetir.

Aslında bilgisayar alırken bütün bu bilgileri incelediniz ama ne ne demek bilmediğiniz için mal gibi aldınız o bilgisayarı, ama artık biliyorsunuz:

32 Mb Ram ne demek

256 KB Cache ne demek

28.8 Kbps modem ne demek

4.3 GB harddrive ne demek

Son olarak genel bir bakış yapalım...

8 bit = 1 byte

1,000 byte = 1 Kilobyte (KB) yuvarladık

1,000,000 byte = 1,000 KB = 1 megabyte (MB)

1,000,000,000 byte = 1,000,000 Kb = 1,000 MB = s1 gigabyte (GB)

Sevgi ile kalın...

☒Timur "Bigben" Çataklı
email: timur@gsmnet.com

Arcane Inscriptions

Yeni FRP'ciler,
Deneyimli maceracılar,
Dungeon Masterlar,
Magic the Gathering büyücüleri,
hepiniz için yepyeni bir adres:
Türkiyenin ilk FRP dergisi
Arcane Inscriptions
çıkıyor!....

Satış yerleri:Perla Bilgisayar (Şaşkınbakkal),Gerekli Şeyler (Teşvikiye)
İletişim Kitapevi (Alsancak/İzmir),Sihir Kafe (Beşiktaş),
Ve Ankara'nın tüm büyük Kitabevlerinde.....

Arcane Inscriptions

Selam GameShow Dostu, geri sayım bitti. Bir sürü teoriniz vardı geri sayım sonucuyla ilgili, aslında bizim de vardı. Gerçeği bilen tek kişi sanırım MEG idi. Son sayfalarda olduğum için gerçeği zaten öğrendiniz. Belki sebeplerini de öğrendiniz, önemi yok.

GameShow başladığında ben burada yoktum. İlk sayısından beri takip ettiğimi de söyleyemem, ama ilk aldığım sayısından itibaren hiç bir sayısını kaçırmadım (GameShow'a uğrayınca beleş de oluyordu ama ben hep gidip Barbaros'un köşesindeki bayiden aldım vapuru kaçırmamak için).

Aslında ben bu ay da yazmıyordum. Ama son yazımı da başkasına yazdırmayayım diye düşündüm. Off sıkıldım türkçe harf kullanmıcam heheh.

Bu ay online nasıl oyun oynanir vs konularinda beyninizi zorlamak istemiyorum. Nasilsa bir yolunu bulursunuz siz. Ama irc.aidata.com.tr da #GameShow ve #AoE her zaman hizmetinizde bu konularda acil bilgi icin.

Benim canim.. kizlardan bahsetmek istiyor...

Kizlar, ilginc bi tur bence. Yani anlasilmasi zor. 1 kere kiz arkadasin yoksa ve olamiyorsa bu sorun tamamen senden kaynaklaniyordur. Kurallar: Her kiza ayni davranilmaz. Her kiza iyi davranilir. Her kiz sevilir. Her kiza asik olunabilir. Bunlar kural diil. Mavi tuy oku. Sakin asik olma. Sonra ol. Kendin ol. Ben bu isi bilmiom. Kiz tavlama teknikleriyle ilgili kitaplari oku. Sonra da o kitaplari yazanlar gibi omur boyu abaza kal. Konu degistiriyorum.

Bu yaziyi kac kisi okuyor merak ediyorum. Okuyanlar bana bi email atabilir mi, egom tatmin olsun bari.

Havalar da sogumaya basladi.

Sinir oldum. Aptal, iceriksiz, daha bi screen shotun renk ayrimini bile dogru durust yapamayan dergiler, sirf icinden cikicak aptal demolara kanan okuyucular. Anlamiyorum ben bu olayi. Isyan etmek geliyor icimden ama nafile. Girisimler boyle engellenir. Buyuksen farketmez, elini attigin yeri kurutursun, yukselmeye calisanlara da bi tekme.. Hade yallah.

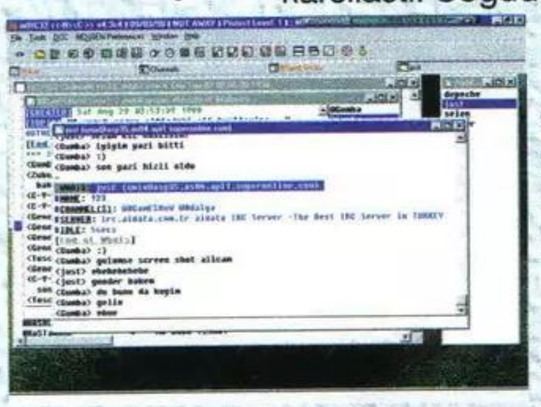
Sanırım sıkıldı bundan GameShow. Sayın Türkiye oyuncuları. Cd'lere olan yogun ilginizden dolayi tesekkur ederiz. ehu! En cok da sadece cd olarak satılan dergimsilere guluyorum.

Microsoft Age Of Empires'in devamini cikariyor. Age Of Kings. Turk milleti olarka dervislerimizle birlikte biz de olaya istirak edecekmisiz bu yeni oyunda. Bi de RoR diye bisi cikmis. Age Of Empires Add-On'u. Ben bi turlu bulamadim. Ama #AoE 'de buna takilanlar var. Bi goz atabilirsiniz. Diablo 2 de yakinda marketlerde. Ultima Online'ı yazicaktim ama olmadi, zaten siz de para verip almazdiniz buyuk ihtimalle.

Bi Worms 2 server acmistik bilmem hatirliyor musunuz... Sonra oyunu yapan firma serverini geri cekti. Nedenini merak eden varsa soyleyeyim: Oyunun ve firmanin turkiye distributoru yokmus. Olsa ne olur ki zaten. Kopya CD'lerimiz var bizim vermeyiz oyle seylere para...

Bi ara tatkom diye bi sirket vardi. Amiga zamanlarinda.. Bi suru buyuk oyun sirketinin Turkiye distrubitorlugunu almisti. Turkiyenin ilk orjinal oyun macerasi. Artik tatkom yok. Ve hala oyun cdleri 1 milyon.

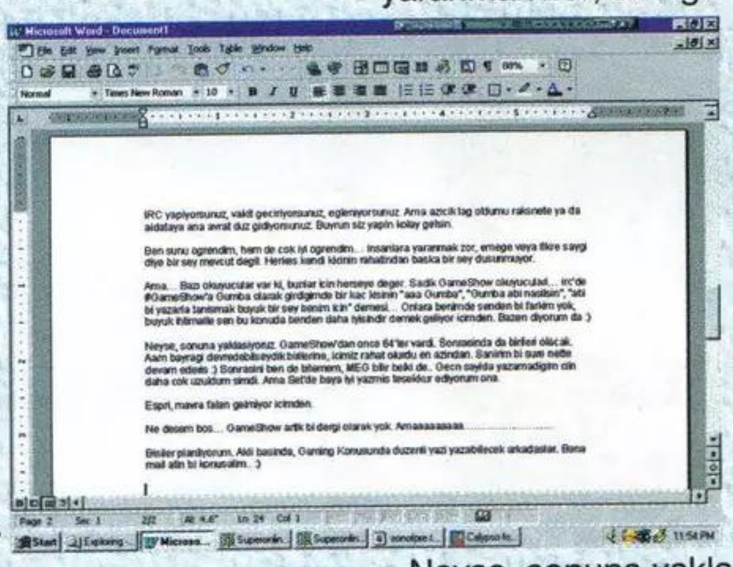
RAKSNet gaming network kuruyordu. Nooldu, ayda 5 $ vermek istemeyen ama herseyden sikayet etmeyi bilen bi suru kisiyle karsilasti. Sogudu tabi bu isten.



Oyun oynamak zevkli bir sey. Ama siz o oyunu oynarken ozveride bulunan kisileri hic dusundunuz mu? Dergiyi gidip aliyorsunuz bayiden. Kac para 650 bin mi? Pahali tabi, bedava olsun. Hatta dergiyi aldiginiz icin ustune para da verelim biz size.

IRC yapiyorsunuz, vakit geciriyorsunuz, egleniyorsunuz. Ama azicik lag oldumu raksnete ya da aidataya ana avrat duz gidiyorsunuz. Buyrun siz yapin kolay gelsin.

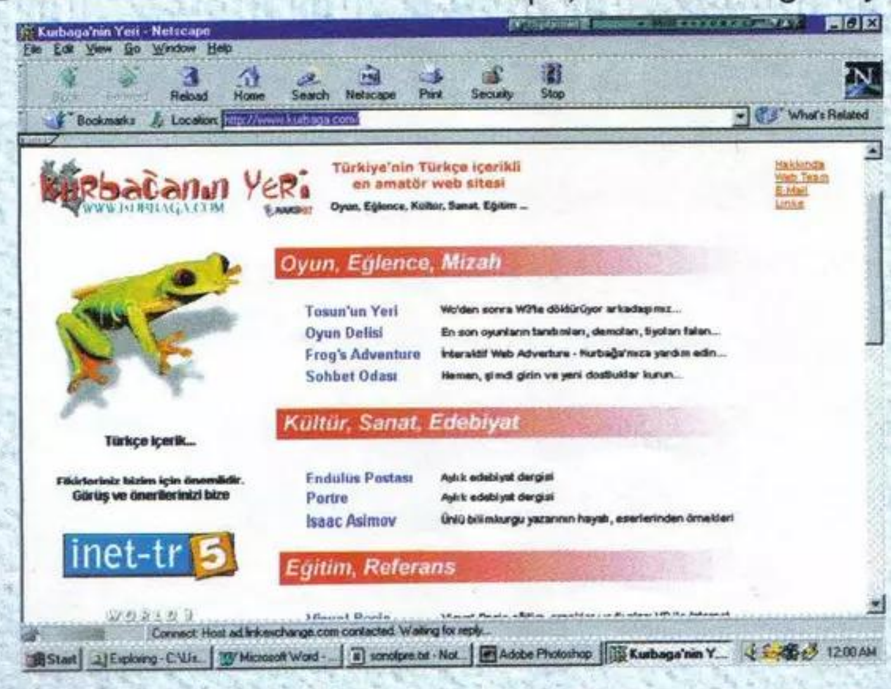
Ben sunu ogrendim, hem de cok iyi ogrendim... Insanlara yaranmak zor, emege veya fikre saygi diye bir sey mevcut degil. Herkes kendi kicinin rahatindan baska bir sey dusunmuyor.



Ama... Bazı okuyucular var ki, bunlar icin herseye deger. Sadik GameShow okuyuculari... irc'de #GameShow'a Gumba olarak girdigimde bir kac kisinin "aaa Gumba", "Gumba abi nasilsin", "abi bi yazarla tanismak buyuk bir sey benim icin" demesi... Onlara benimde senden bi farkim yok, buyuk ihtimalle sen bu konuda benden daha iyisindir demek geliyor icimden. Bazen diyorum da :) .

Neyse, sonuna yaklasiyoruz. GameShow'dan once 64'ler vardi. Sonrasinda da birileri olacak. Ama bayragi devredebilseydik birilerine, icimiz rahat olurdu en azindan. Sanirim bi sure nette devam ederiz :) Sonrasini ben de bilemem, MEG bilir belki de.. Gecen sayida yazamadigim icin daha cok uzuldum simdi. Ama Set'de bayagı iyi yazmis tesekkur ediyorum ona.

Espri, mavra falan gelmiyor icimden.



Sizinle pek bir muhabbetimiz olmadi GameShow yazarlari. Ilerde olur belki...

Ne desem bos... GameShow artik bi dergi olarak yok.
Amaaaaaaaaa.....

Akli basinda, Gaming Konusunda duzenli yazi yazabilecek arkadaslar. Bana mail atin bi konusalim.. :)

☒Mennan Kara "Gumba"
Eski GameShow Yazari
gumba@kurbaga.com
http://www.kurbaga.com

MAGIC
The Gathering™

BEŞİKTAŞ'TA...

KAMER'DE...

KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 80690 Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2600225 / 2603776
Fax: 212.2590791

DECKMASTER

YOLUN sonu

RESİMLİ GAMESHOW TARİHİ

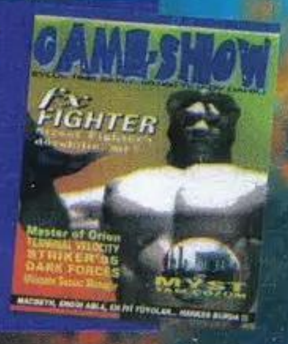
SAYI:01 MART 1995 Tiraj=X Bütçe=Y

Yer: Ataköy 9. kısım. Akşam saatleri. Gözlerindeki ışıltı gökteki aydan daha parlak olan iki genç, gururla karışık bir heyecanla fotokopiyle çoğalttıkları A5 boyutundaki siyah beyaz dergilerin poşetlemesiyle uğraşıyor. Tam 41 ay sürecek uzun, zahmetli ve zevkli bir macerayı başlattıklarını bilmeden, bir gün sonraki kendi küçük maceralarını, dergi dağıtımlarını düşünüyorlardı. Göz bebeklerine biraz dikkatli bakıldığında yansıyan şeyin GameShow olduğu apaçık seçiliyordu. O gece dünyaya yeni bir yaşam, kendi hayatlarına da yeni bir tecrübe katmanın mutluluğunu yaşayan bu iki gençten Timur Çataklı ve Mert Topçu o gece hiç uyuyamamışlardı...

SAYI:05 TEMMUZ 1995 Tiraj=6X Bütçe=8Y

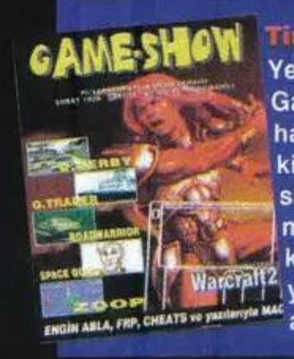
Yer: Teşvikiye. Sabah seher vakti. Gözlerinde 3 gecenin uykusuzluğu, yüreklerinde ise geçen 3 ayda dergiyi fotokopicinin kahrından matbaacının boya kokusuna taşımanın yorgunluğu vardı. Ancak bu yorgunluk meyvelerini ilk renkli kapak olarak vermekte gecikmeyecekti. GameShow'un fiziki evriminin yanında aileye katılan yeni arkadaşlarla da beyinsel gelişimine ivme kazandırıyordu. Tüm bunlardan kazanılan şey ise bir avuç okur kitlesinin beğenisi ve hazırlayanların mutluluğuydu...

SAYI:07 EYLÜL 1995 Tiraj=10X Bütçe=14Y



Yer: Beşiktaş'ta Köhne Bir Giriş Katı. Neredeyse 24 saat. GameShow evriminin en kritik noktasına bakıldığında, dergi tecrübesiyle dergiye görsellik ve estetik, içeriğe de mizahla karışık kalite katan Murat Adanç'ın ile dergiyi emeği ve ticari öngörüsü ile sırtlayan MEG'in katılmasını görürüz. Büyüyen yazar kadrosunun, sayfa sayısının ve kalitesinin en önemli etkileri tirajda olduğu kadar bütçede de görülür. GameShow, bu sayıdan itibaren yasal bir kimlik kazanmakla beraber alternatif dergiciliğininde en güzel günlerine başlamıştır.

SAYI:12 ŞUBAT 1996 Tiraj=70X Bütçe=135Y



Yer: Yine Ataköy 9. Kısım. Yine gece, hem de tüm bir gece. GameShow, Yay-Sat ile dağıtılacağı bu sayıya disket vererek hazırlanmak istiyordu. Binlerce disket, dergiye bir şekilde bulaşmış kişiler tarafından, monitörsüz 4 bilgisayarda karlı bir Ocak gecesi sabahlayarak çekilmişti. O gece Ataköy'dekiler, zamana karşı meydan okumanın yanında irade, sabır, uyku ve direnç kavramlarının en uç noktasına varmışlar ve GameShow'un tarihinin yazılmasında çok önemli bir katkıda bulunmuşlardır. GameShow, artık bütün Türkiye'de...

SAYI:15 MAYIS 1996 Tiraj=70X Bütçe=500Y

Yer: Kamer Bilgisayar. GameShow'un kurmayları, Yay-Sat dağıtımındaki başarıdan ve bunun sürekliliğinden güven alarak, dergi adına bir sonraki adımın Gameshow'un artık tamamen renkli basılması olduğuna karar verdiler. O sıralarda, GameShow tarihinin en büyük ticari hatasını yaptığının farkında değildi. Yaz döneminde maliyetleri yaklaşık 4 katına çıkaran böyle bir hamle GameShow'u uçurumun eşiğine iyice yaklaştırmıştı. Renkli sayfaların ardında karanlık günler pusuda bekliyordu.

SAYI:18 AĞUSTOS 1996 Tiraj=90X Bütçe=600Y

Yer: Büyük Okyanus. Kaptan köşkünde sıkıntılı saatler. Titanik için de batmaz demişlerdi. GameShow'un en son düşeneceği şey yoksa başına mı geliyordu. Kapitalizmin acımasız dalgaları, ticari hataları affetmiyordu. Başlangıçtaki parlak günler yerini karamsarlığa bırakmış ve GameShow'un tepesinde "kapanma" kelimesi Damokles'in kılıcı gibi sallanır olmuştu. Bütün gözler Kaptan'ın umutsuz ve düşünceli görünüşüne odaklanmıştı. Tam bu sırada okuyucuları, GameShow'un elini kızgın dalgalar arasından tuttular. Yıllar geçse bile GameShow hiçbir zaman dergisini vitrine koymadığı için, gazete bayiisiyle kavga eden okuyucularını unutmayacaktı.

SAYI:23 OCAK 1997 Tiraj=90X Bütçe=1100Y

Yer: Tekrar Kamer. Bulutlar dağılıp, ortalık yatışınca sakin bir iki ay geçiren GameShow yerinde duramıyordu. Yeni adım, boyut değiştirmekten başka ne olabilirdi ki? A4 boyutuna geçen GameShow artık yepyeni bir dergiydi. Yapılan bu yeni hamle profesyonelliğe atılmış gerekli bir adımdı ama belki de yıllardır sürdürdüğü underground kimliğinden uzaklaşmasının ilk adımıydı da.

SAYI:28 TEMMUZ 1997 Tiraj=90X Bütçe=1200Y

Yer: Mannheim. GameShow'u GameShow yaptığına inanılan, dergiye büyük katkıları yadsınamayacak olan Murat Adanç yuvadan ayrılma kararı verdi. Haklıydı veya haksızdı önemli değil, önemli olan GameShow büyük yara almıştı. Dergi de yaşayan bir varlık olduğuna göre ayrılıkiar da olacaktı, ölümler de. Beklenmedik bu dönemeçin arkasında nelerin olduğunu kimse bilemiyordu. MAC'siz GameShow ayakta kalmayı başarabilecek miydi?

SAYI:31 EKİM 1997 Tiraj=90X Bütçe=1300Y

Yer: Film Çıkışı. Murat Adanç'ın yokluğu GameShow'dan birşeyler götürmüştü elbette ama herşeyi değil. Çünkü GameShow kendi başına ayakta durabilecek olgunluğa erişmişti. GameShow artık önünü görebiliyordu, hatta yeterince iyi görebiliyordu: Nereye kadar?

SAYI:33 ARALIK 1997 Tiraj=110X Bütçe=1800Y

Yer: Çağlayan da bir Matbaa. Gerisayım kendi başına buyruk, sessiz sakin devam ederken GameShow'da sanki nispet yapıyormuş gibi gelişme adına bir adım daha attı. Artık sayfalara sığmıyordu...

SAYI:34 OCAK 1998 Tiraj=115X Bütçe=2000Y

Yer: #GaMeSHoW chat odası. Çok da sağlam temellere dayanmayan ayrılık, buzların erimesiyle son buluyordu. Usta, sessiz sedasız tekrar işbaşındaydı. GameShow'un okuyucularından sakladığı tek gerçek MAC'in tekrar sayfa yapımını üstlenmesiydi. Sayfalar yapılıyor, dergi çıkıyor ama GameShow eski MAC'ini arıyordu. Anlaşılan köprünün altından yeterince su geçmemişti...

SAYI:38 HAZİRAN 1998 Tiraj=110X Bütçe=2200Y

Yer: Kurtuluş, 2.kat. GameShow'a yeni bir soluk getiren OverDose köşesi derginin ilk eki olma ünvanını alıyordu. Underground kimlik arayışının bir sonucu olarak doğan Overdose, kendine özgü grafik stili ile GameShow'dan, gerçekten de bağımsız bir dergi olduğunu daha ilk sayıdan belli etmişti.

SAYI:41 EYLÜL 1998 Tiraj=165X Bütçe=2600Y

Yer: Son kez Kamer Bilgisayar. Amatör ruh ile yapılabilecek en profesyonel işi yapan GameShow yine bildiğini okuyordu: Artık sahneden çekilme vakti gelmişti! Yaptığı işi zirvedeyken bırakabilme cesaret ve erdemini gösteren GAMESHOW, belki de kaybettiği söylenen amatör ruhuna hiç bu kadar sıkı sıkı sarılmamıştı!

10...9...8...7...6...5...4...3...2...1...

bu bilgisayarı alana

INTEL PII 300 Celeron CPU
PII LX MAINBOARD
64 MB SDRAM
4.3 GB QUANTUM/W.DIGITAL HDD
4 MB AGP TV OUT E. K.
15" NI LR MPRII MONITOR
32X GOLDSTAR CDROM
16 BIT SES KARTI
33600 DATRON MODEM
SPEAKER / MICROPHONE
WIN'95 KEYBOARD
MOUSE

989$

3DFX Chipset
Glide, D3D, Open GL
4 MB EDO RAM

bu kart bedava!

KAMER
BİLGİSAYAR

Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 (Hacıoğlu lahmacun karşısı) Beşiktaş/İSTANBUL

TEL: (0212) 260 0225 - 260 3776 FAX: (0212) 259 0791

artist

MEÇHULE GİDEN BİR GEMİ KALKAR BU LİMANDAN